骗局、闹剧还是世界末日？
再论有关“2012末世论”的种种话题

“星际2”战术前沿速递
图解三族主流战术变革

12月上
本期特惠价
￥7.00

www.popsoft.com.cn 2011年 总第387期

大众软件®

电脑应用与娱乐第一选择





特别策划：个人电脑到便携平台的华丽跃迁

重磅专题：欧美RPG自由度解析

新品初评：宏碁Aspire S3-951笔记本电脑 / 联想ThinkPad Tablet平板电脑 / 佳能SX40 HS数码相机

应用聚焦：Quora引领的社会化问答热潮

前线地带：质量效应3

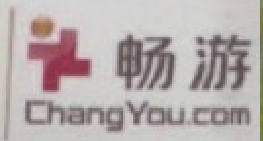
评游析道：兽人还能更欢乐！

龙门茶社：围绕“无辜者”的游戏道德悖论

在线争锋：劝君切莫频伸手——网游伸手党众生相




3D
后武侠
天龍八部3
金庸
TL3.CHANGYOU.COM
许嵩邀
血战天外江
兵圣奇阵
超大PVE副本
绝境模式
挑战八部神魔
万人攻城
决胜天下霸主
奇经八脉
PK动态平衡
Sogou搜狗
天龙八部3
搜狗搜索


畅游
ChangYou.com


霸者无双
奇幻历史网游扛鼎之作
一次重塑历史的奇幻之旅
一部统领群雄的帝王史诗
《霸者无双》12月15日
开放性内测 狂啸降临
BZWS.CHANGYOU.COM



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范错 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编 罗玄
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年11月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

当您拿到这本杂志的时候，也许北京已经迎来了冬雪。又到了年终之时，各位的全年计划完成了吗？对了，明年就是2012了哦，没买好“船票”的读者们抓紧时间去订票了啊。好了，不开玩笑了，新的一年里，自己要有什么样的计划，要达成什么样的目标，要做出什么样的事情，各位心里有拟订一个列表吗？“想法”只是一种虚拟的存在，写下来才能成为进步的动力。

新的一年，咱那台在6月底的暴雨中悲剧的笔记本是必须得更换了，还有存钱是每月的例行任务，还有……正在冥思苦想还要写下什么计划的时候，QQ上一个朋友发来消息：“我要买一本你责编的杂志来看看。”顿时把小编拉回现实中。

2012年的大软将会全面改版，不过改版的号角从本期的前半本就已吹响。你将看到自创刊起保持了16年的软、硬、网的栏目划分在本期正式取消，全新推出的是编辑部群力策划的大专题。科技与观念的迅速更迭，使得每一种新生技术与产品的出现几乎都糅合了各方面的因素。来自于整体的观察和剖析，将有利于更全面和深入的了解。改版之前我们开了很多会，改版会、选题会、任务分解会、文编美编会……老编说，这样的会以后将越来越多，因为这样的时代里，我们也不能再单打独斗。

很希望得到大家的反馈。对新栏目有什么样的建议记得来信或者发送Email给我们，Email地址仍在每页正文的下方。而在明年第一期，内容与版面的调整将进一步实施。这里小小透露一下：在游戏部分你将看到一个比攻略更完整、更有指导意义的新文章；而在读编栏目，也许你会发现更多有趣的内容……无论如何，咱可以保证，明年的《大众软件》，将是传承与变革的综合体，过去仍在，未来更新。

本期责编：bluesky

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河 北	付 伟	贵 州	吴俊贤
江 苏	吴秋岚	天 津	张 晨
山 东	崔向明	新 疆	张钰博
贵 州	张子扬	上 海	徐翔燕
宁 夏	张 敏	黑龙江	方海瑞
四 川	徐 靖	山 西	李 炜
广 东	曾招华	湖 北	黄瑶珀
重 庆	李益彰	新 疆	王 宏
甘 肃	白 阳	天 津	王 鹏
江 苏	倪 军	陕 西	杨 森



▲赠送价值148元《AVG全功能软件2012》一套

轻盈灵动
宏碁Aspire S3-951笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

苹果的MacBook Air作为轻薄型笔记本的极致化产品，从发布伊始。就成为时尚或轻薄的笔记本的最佳代表，甚至吸引了很多PC用户转投苹果。不过今年Intel在IDF上展示了不逊于Air的轻薄架构笔记本电脑——UltraBook（超极本），并得到了众多笔记本厂商的响应，产品在短短几个月内就推向了市场，例如宏碁Aspire S3-951。

Aspire S3系列也被叫做蜂鸟，以表现其极致的轻盈，这是宏碁为超极本专门准备的一个系列号。Aspire S3-951是蜂鸟系列的中端产品，它采用低功耗版酷睿i5处理器、13.3英寸显示屏、铝镁合金外壳，重量与Air几乎相同，为1.36kg。不过很高的集成度使其入手还是有些沉甸甸的





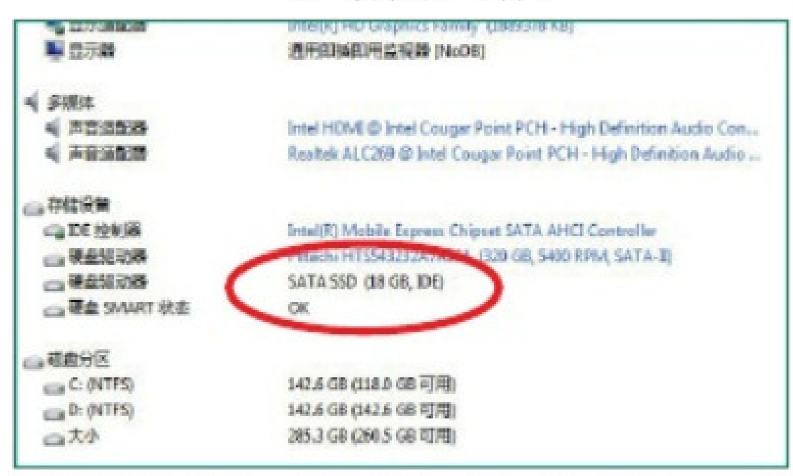
其厚度为8.5mm～20mm，其实最厚的部分是4个橡胶脚垫，真正的主体部分厚度为17mm。由于边缘较薄，所以两侧与前端仅能提供音频接口和SD卡接口，即使是最厚的尾部也无法容纳RJ45网线接口，当然更没有安装光驱的位置



其键盘采用巧克力块式按键，尽量扩大主按键区，仅保留了缩小的方向键与翻页键，一起安装在右下角。它还采用了按键一体式设计的多点触控触摸板，面积同样很大。这样的安排方式让输入和操控更舒适，而浏览翻阅等操作键集成在一起，很容易适应，使用也很方便。大尺寸键盘和触摸板使C面空间紧张，电源按键被改装在屏幕轴的外壳上，常见的独立多媒体控制键干脆取消



底部两侧为扬声器开口，支持杜比音效，四角的橡胶垫可让轻薄的笔记本更牢固的放置在桌面上。其底部采用工程塑料材质，不过也带有一块金属板加强散热



尽管体积小巧，但其内置硬盘却有两块，一块普通机械硬盘和一块20GB的SSD，后者用于深度休眠时存储数据，这样在深度休眠时内存等配件不需加电来保持状态，机体功耗几乎和关机状态一样，唤醒时从SSD中读取数据，仍可达到极快的恢复速度



通过Acer clear.fi智能解决方案，这款笔记本可采用相同的界面让各种宏碁设备如笔记本、台式机和平板电脑进行内容共享

从测试成绩上看，这款产品完全可满足办公和影音娱乐需求，HD3000核芯显卡也拥有一定的3D处理能力，可应付一般的3D网游和小型3D游戏。在16℃室温下，长时间测试后，其右后部散热口周围仅有27℃，键盘周围仅有20～26℃，触摸时仍能感觉到金属的凉意。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 宏碁（Acer）
上市状态： 已上市
售价： 7999元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-700-1000（服务热线）
推荐用户： 追求时尚的年轻用户，追求便携性的商务用户
相似产品： 苹果MacBook Air、华硕UX21等

配置参数表	
项目	参数
处理器	酷睿i5-2467M（1.6GHz，睿频2.3GHz）
芯片组	Intel UM67
内存	4GB DDR3 1333
显示屏	13.3英寸，1366×768分辨率
硬盘	320GB 5400rpm，20GB SSD
显卡	Intel HD3000
网络连接	802.11b/g/n无线网卡，可选蓝牙4.0
光驱	无
接口	USB 2.0×2，HDMI，耳机及麦克风接口，读卡器（SD/SDHC/SDXC/MMC），电源接口
摄像头	130万像素
尺寸	331.1mm×230mm×17mm
重量	1.36kg，旅行重量1.69kg
操作系统	64位Windows 7家庭高级版

测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	1930
Windows 7体验指数	处理器	6.3
	内存（RAM）	5.9
	图形	4.5
	游戏图形	6.1
	主硬盘	5.8
3DMark Vantage	总分（Entry）	E7146
	GPU（Entry）	7456

这款电脑采用内置电池，安装32位Windows 7后，BatteryMark 4.01测试成绩接近5小时，实际低负载使用时（例如无线上网），续航时间可超过6小时。它在睡眠状态较长时间后会进入深度睡眠状态，实测中其两天耗电不到2%（包括120分钟的普通睡眠状态耗电），说明其待机数十天完全没有问题。宏碁Green Instant On技术使其从睡眠状态恢复只需不到2秒，即使是从深度休眠唤醒也不到10秒，连接无线网络则只需2.5秒，实际使用中根本不会感觉到任何延迟，翻开屏幕就进入登录界面，而登录系统后网络就已准备就绪。

Deep Sleep 设置
Powered by Intel® Rapid Start Technology
进入睡眠模式 480 分钟（默认设置）后，电脑将进入"深度睡眠"以保护电池寿命；按电脑按钮可唤醒电脑。
设置进入"深度睡眠"之前的延迟。
120 分钟
最佳电池寿命。保持电脑准备在较长的运行或不活动时间之间使用。
480 分钟（默认设置）
始终准备。保持电脑准备在较短的运行或不活动时间之间使用。
acer 保存

可自行定义进入深度睡眠的时间

总结：

以宏碁S3蜂鸟为代表的超极本在便携能力、续航能力、使用方式等方面为笔记本用户带来了相当不同的感受，也必将改变笔记本的使用方式和整个笔记本市场的格局。

本次测试的这款型号在市场上的价格已经有所松动，感兴趣的用户不妨去市场咨询一下。P



作为商务电脑品牌，ThinkPad终于推出了旗下的第一款"标准"平板电脑——采用安卓3.1系统的ThinkPad Tablet。而作为一款强调商务应用的平板电脑，其设计思路、配置、应用能力等方面，都与我们常见的产品有较大区别。

较为方正的外形与沉稳的黑色外壳，加上皮套和电容笔的组合，让ThinkPad Tablet尽显商务范儿，其尺寸重量均与普通安卓3平板类似，厚14.5mm，含电容笔的重量为753g，不过加上皮套的重量达到1044g。它也采用了安卓3电脑的最典型配置：NVIDIA Tegra 2双核处理器、1GB内存、16/32/64GB存储空间，支持WiFi、蓝牙和GPS，使用1280×800分辨率。10.1英寸多点触控电容屏。但在界面上进行了深度定制，主界面带有类似乐Pad的4叶草形导航。


联想为ThinkPad Tablet准备了扩展底座（上图）、外接键盘等多款外设


ThinkPad Tablet的皮套可作为支架使用





IPS显示面板有较大的可视角度和优秀的色彩表现，看视频玩游戏也不错



←其背部采用金属壳体加肤质涂层，手感更加舒适，ThinkPad标志中的i上红点在开启时会亮起。背部摄像头分辨率为500万像素，带有麦克风，前部200万像素摄像头位置类似，两者在光线不足时的拍摄质量都不是很好

↓其自带的电容笔可进行更精确的操控或输入，采用AAAA电池供电。在电容笔接近屏幕时，屏幕就不会识别其他触控操作，避免书写和描绘时指、手触到屏幕造成误操作

↓在其另一侧的滑动保护盖下，提供了全尺寸USB接口，可读取U盘或其他USB设备。这一接口还提供了出色的电力支持，能为手机等设备充电，展会上曾用USB线连接自身的两个USB口，竟然也会显示接通充电，当然这实际上是形成了短路状态，对设备的电池和电路伤害很大，也不知道展示人员是一时糊涂还是对质量很有信心



→与一般安卓3平板电脑不同，ThinkPad Tablet带有和安卓2.X设备类似的多个物理快捷键，特别加大的返回键在持笔操作时很容易使用。按键下方就是Micro USB、Mini HDMI、耳机插孔和扩展阜等常见接口



当然它还有“不一样”的接口，例如扩展阜接口旁的防护盖下，就是全尺寸的SD、MMC卡接口，便于用户直接拷贝其他数码设备中的文件

总结：

这是一款为商务应用进行了深度优化和定制的产品，不过也有不错的兼容性，我们的各种测试和应用、娱乐软件也都可顺利安装。其性能中规中矩，象限测试成绩为1815，圆周率计算Benchmarkpi最好得分533ms。而在手写输入和绘图、外接设备能力、硬件和数据安全等方面，这款产品确实有明显的应用优势，另外在测试中，其续航能力也相当出色，可连续使用8小时以上或待机一周以上。

其内置的光明云媒、读览天下、移动笔记本（Note Mobile）、同花顺HD、有道词典等软件，可提供出色的商务应用能力。另外它也提供了如凤凰移动台、优酷、新浪音乐、淘宝HD等生活娱乐应用。

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

勥

[jiàng]

一个合格的勥筋肉人

比OUT MAN会打小怪兽;比走召人会凌波微步!用手机软件帮你做运动,练的就是勥!
手机运动类软件,就在 mm

AD-D-000-082

运动健身mm一下：

1.发送“MM”到10658800免流量费下载“MM”手机客户端
（短信发送费0.1元 / 条）
2.登录www.10086.cn



移动应用商场
Mobile Market

MM三大优势

轻松的MM：手机登录下载流量费全免
免费的MM：每天有N多免费软件上架
开放的MM：几乎适配所有的手机型号

移动改变生活





眼界无限
佳能SX40 HS数码相机

■晶合实验室 魔之左手

SX40 HS是佳能秋季刚发布的新品，是其大变焦系列的最新型号。它拥有一枚35倍光学变焦镜头，镜头等效焦距为24～840mm，光圈F2.7～F8.0，快门速度15～1/3200秒，最小对焦距离5cm。其核心进行了升级，采用最新的1/2.33英寸1210万像素背照式CMOS传感器和DIGIC 5处理器，ISO 100～3200，支持1080p全高清视频拍摄，连拍速度达到10.3fps。

↓SX40 HS的外形与SX30基本相同，机身设计更强调握持稳定性，因此与单反相机类似，右侧有很大的把手。拍摄模式拨盘和调焦拨杆、快门键、开关键等集中在右侧顶部，便于拇指操作



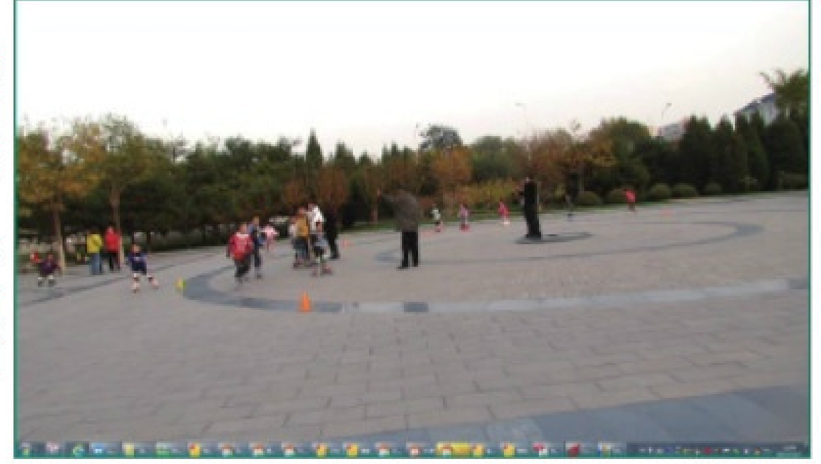
背部右侧也集中了大量功能键，镜头、观测等组件偏左。其23万像素2.7英寸屏幕可进行270°旋转



除了弹出式闪光外，它还准备了闪光灯热靴，不过平时用橡胶盖遮盖，佳能为其提供了一个携行袋，避免取下后丢失

→配合多帧降噪功能，这款相机在低照度下的静态拍照效果很不错

广角与35倍最大变焦的对比。为了保证在长焦拍摄的稳定性，该机加入了智能IS光学影像稳定器，从图中可以看出，曝光速度在1/15秒以下时，最长焦拍照基本不会模糊



→在视频拍摄时可进行全自动对焦，1080p分辨率画面非常清晰流畅

总结：

SX40尽管在指标与外形上的变化并不大，但新内核为其带来的画质提升非常明显。另外运动模式、鱼眼效果以及笑脸快门、人像、风景、沙滩、植物等大量场景模式，让使用中的趣味性与方便性大增。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：佳能（Canon）
上市状态：已上市
售价：3200元起
附件：电池、充电器、联线、热靴盖携行袋、说明书等
咨询电话：400-622-2666（售前咨询）
推荐用户：旅游爱好者，追求全面性能的家庭用户
相似产品：尼康P500、佳能SX30 IS等

触摸未来

戴尔inspiron one灵越2320触控一体机

■晶合实验室 魔之左手

随着各种数码产品的流行，触摸操控成为非常时尚的应用，其实Windows 7也支持这一操控方式，但相应的产品并不多。而在与数码产品一样强调应用能力而非性能的一体机中，触摸操控似乎更适合，那么我们就来一看这款提供了触摸屏的戴尔一体机inspiron one 2320吧。

inspiron one 2320是戴尔消费级一体机中的新型号，外形并没有什么变化。它采用23英寸LED宽屏显示器和透明支架，前方顶部有摄像头和麦克风，摄像头带有挡板，不使用时可拉上以防止黑客偷窥。底部为支持环绕立体声（SRS）的JBL扬声器。主机左侧安装有多功能读卡器、两个USB接口、音频接口，以及亮度、音量调节按钮，右侧为电源按键和输入选择键、薄型立置DVD刻录机。


右侧接口可快速安装常用设备

其背部壳体略带弧形，但整体厚度控制在7cm以下，下部带有4个USB 2.0接口，以及VGA输出、网线、音频接口。另外还带有HDMI、VGA、S/PDIF、分量视频、电视、红外接收器等选装功能接口。尽管接口数量庞大，但错落有致，安装并不困难。背部透明支架旋转角度较大，可让最大仰角达到30°左右，支架还带有大型穿线口，用来约束背部的大量连线。

多点触控的屏幕使其在应用方式上有着独特的优势，与戴尔Stage软件配合进行操控很顺手，还有YouPaint等触控式应用程序，让人在玩了许久后才发现自己忘记了开启键盘与鼠标。

直通式散热系统将冷空气从底部吸入，热空气从顶部排出。在运行一些高负载的3D测试时，散热风扇的噪声较为明显，顶部排出的空气温度可感到明显升温，但不会对用户造成影响。从测试成绩可以看出，配置了第二代智能酷睿处理器后，其办公与多媒体性能都表现不错，独立显卡使其可在全高清分辨率下以中等画质运行大部分3D游戏。它还内置电视模块，可直接连接外部有限电视网络观看电视，并提供了红外遥控器与接收端，功能全面的遥控器也可直接控制电脑。P


红外遥控器

项目	样机参数
处理器	Intel i3-2120（双核3.3GHz）
芯片组	Intel H61
内存	4GB DDR3 1333
显示屏	23英寸（分辨率1920×1080）
硬盘	1TB 7200rpm
显卡	Intel HD3000/NVIDIA Geforce GT 525M（1GB显存）
无线连接	802.11b/g/n+蓝牙3.0
光驱	DVD-RW
接口	6个USB 2.0接口、HDMI接口、VGA端口、分量视频接口、TV接口、8合1读卡器、耳机/麦克风接口、千兆网接口等
其他	摄像头、红外遥控器等
尺寸	567mm×397mm×68mm
操作系统	64位Windows 7家庭高级版+SP1

成绩表格

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2488
Windows 7体验指数	处理器	7.1
	内存（RAM）	5.9
	图形	4.7
	游戏图形	6.6
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage	总分（High）	H2559
	GPU（High）	2215
街霸IV	1920×1080 默认设置	62.33fps



触控操作、二代智能酷睿和电视模块的配置使其在应用能力方面相当强大，而与其他配置类似的触控一体机相比，性价比也相当不错。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 7699元起（触控屏）
附件： 电源适配器、无线键鼠、说明书、随机光盘等
咨询电话： 800-858-0888（销售热线）
推荐用户： 习惯触控操作的用户，幼儿教育与老年用户
相似产品： 联想B305触摸型、HP TouchSmart等





经典延续
东芝R800-T02U笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky

作为R700的继承者，东芝R800虽然已被归类至“Satllite”系列，但依然延续了其前辈沉稳的设计风格以及浓重的商务气息。东芝在其顶盖设计上使用了冲压工艺，蚀刻有细密的横纹，用户在使用时不会留下难看的手印，同时也增加了机体的手感及美观度。另外本机的屏轴阻尼控制得很好，用户单手即可开启屏幕，并且在此过程中机体没有翘起，同时屏幕闭合时不会自动落下。



关闭屏幕时不会自动落下

东芝针对本机的应用范围加入了“三维硬盘保护”“3D人脸识别”以及“硬盘加密”等技术，为整机添色不少，也让用户能够更放心地使用它办公。标配的Radeon HD 6450M显卡属于中低端独立显卡，能够满足普通商务，也具有一定的3D游戏能力。其6芯66Wh锂电池可提供较长的续航时间，另外在键盘右上角提供了“绿色ECO键”，可快速切换至环保节能模式，进一步增强了续航能力。

测试结果表明，作为一款面向商务办公用户的笔记本，其性能可以满足绝大多数人的需求，同时兼具一定的游戏性能，办公之余也可以适当游戏放松。自带的ECO软件在方便用户随时查看整机功耗数据的同时，也能在后台自动调整配件性能，以达到控制笔记本电源消耗的目标。

项目	参数
处理器	Intel Core i3-2310M（双核，主频2.1GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	2GB DDR3 1333MHz
显示屏	14英寸 1366×768分辨率
硬盘	500GB 5400rpm
显卡	AMD Radeon HD 6450M（1GB显存）
无线连接	支持802.11b/g/n、蓝牙3.0
光驱	DVD±RW
接口	1×USB 2.0+1×USB 3.0，eSATA接口，VGA，HDMI，耳机/麦克风两用接口，RJ45，多合一读卡器
摄像头	集成摄像头
尺寸	341mm×239mm×27.6～19.9mm
重量	2028g/2512g
操作系统	32位Windows 7家庭普通版
电池	6芯66Wh锂电池

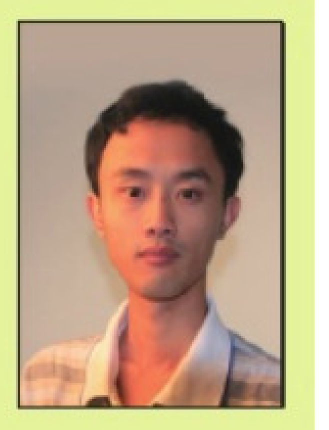


ECO键和相关软件

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	1065
Windows 7体验指数	处理器	6.4
	内存（RAM）	5.5
	图形	5.1
	游戏图形	6.2
	主硬盘	5.9
3DMark 06	3DMark	4166
3DMark Vantage	总分（Entry）	E7124
	GPU（Entry）	7315
	CPU（Entry）	6606
CineBench 11.5 32位	OpenGL	14.91fps
	CPU单核	0.76fps
	CPU多核	1.91fps
Fritz Chess Benchmark	步数	4000

注： 以上所有得分均为数值越大越好





外形美观，与普通14英寸笔记本相比，本机显得更为轻薄。自带的ECO功耗控制功能让用户能时刻关注“绿色”的理念。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 东芝（TOSHIBA）
上市状态： 已上市
售价： 6199元（公爵蓝）
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-820-2048（服务热线）
推荐用户： 商务办公用户
相似产品： 惠普4431s（QC544PA）、华硕PRO4JEI231SJ-SL等



骗局、闹剧还是世界末日？

——再论有关“2012末世论”的种种话题

■策划：本刊编辑部
执笔：晚安不夜城

众所周知，自从人类的祖先用直立的姿态站立在大地上，摸索着利用工具点亮文明的火种开始，随着“思想”这个概念的诞生，“未来”便成为了无数智者殚尽心智苦思不倦的题目。而在围绕着这个话题展开的一系列争论中，“世界末日”无疑是最为醒目的标题之一。随着岁月的流逝，掌握了更先进理论的人类逐渐抛弃了盲信的观点，开始用理性的态度去看待那些曾经耸人听闻的谣言。但是，观念与思想的进步毕竟是个循序渐进的过程，无数利用只言片语的“学术”字眼掩盖荒谬本质的谣言依然横行一时：早在1910年，当哈雷彗星的慧尾即将扫过地球时，很多欧洲人与美国人相信“这颗不祥的扫帚星尾部肯定是由剧毒气体组成的”，认为“世界末日即将到来”，纷纷选择了纵情声色散尽家产然后赶在彗星到来前自绝于世。幸运的是，这场歇斯底里的群体恐慌事件很快就随着哈雷彗星的离去宣告了落幕。然而，“借助一两个学术化的关键字来炮制似是而非的荒唐理论”却并未随着这场闹剧的结束而离开我们的视野。事实上，直到21世纪的今天，在这个互联网已经逐步让全世界变成信息化共同体的新技术时代，依旧有着无数看似有根有据实则荒诞不经的谣言谬论在我们的身边叫嚣个不停，影响着无数半信半疑的围观者一点一点地参与其中，最终随波逐流成为推动谣言大潮继续肆虐的又一分子——而要为这种流毒甚广的现代化谣言提出一个典范示例，那么毫无疑问，“2012世界末日”就是最合适的代表。

细数那些“洞悉未来”的闹剧

众所周知，大多数以“世界末日”为主题的谣言都与“预言”这个概念有着剪不断理还乱的关系。时至今日，“先知”这种号称可以预见未来的职业依然炙手可热，五花八门的奇谈怪论依旧层出不穷。过于久远的例子暂且不提，就在今年年初，一个名为“家庭电台牧师团（Family Radio ministry）”的小组织就曾经踌躇满志地放出过“世界末日即将到来”的宣言，在全球八卦新闻媒体业界引起了广泛关注，此预言的宣告者甚至还由此获得了一项世界级荣誉奖项，真是令

人刮目相看。

在这场轰动一时的闹剧中，“家庭电台牧师团”的组织负责人哈罗德·康平扮演了“先知”的角色。根据这位老人家的预言，某位大名鼎鼎“不可言说”的造物主将在2011年5月21日下午6时第二次降临人间，世界末日即将到来——换个时髦点的说法就是全人类即将面临“最后审判”的考验。听上去很可怕是不是？不过，这场世界末日并不是什么无差别的种族灭绝大清洗，根据康平老爷子信奉的典籍提供的理论，某些虔诚的信徒将在这场“审判”中起死回生，连同还活着的虔信者一起升上天堂——这个过程还有个专业术语叫做“Rapture”，翻译成中文就是“被提”。

根据Family Radio官方网站上的记载，2011年5月21日能够享受“被提”待遇的整整有2亿人之多，而且比较可贵的是，这个组织并没有提出“只有掏钱纳贡加入我们才能获救”的敛财言论。事实上，在放出预言的时候，该组织的成员已经放弃了原有的工作与财产，专心致志地在全美巡游向公众传达“世界末日即将到来”的信息，与之相关的“公益”宣传内容更是出现在了5000余块广告牌上，为此“家庭电台牧师团”投入的资金更是高达数百万美元之巨。然而，尽管宣传攻势声势浩大，但当日历翻到2011年5月21日，时钟的指针划过18点之后——没有浑身发光的天使吹响审判的号角，没有发生毁天灭地的全球大地震，“预言”所提到的灾难什么都没有发生。总之，预测这个世界毁灭时刻的尝试再次宣告失败，然而这场事件造成的影响并未就此结束——无数抱着幸灾乐祸看热闹心态的好事之徒看过了这个扫兴的结果，纷纷登上Twitter拉帮结伙玩起了整人把戏：根据主流的说法，“被提”的信徒在白日飞升的时候不会带走任何身外之物，也就是说身上的衣服依旧会保持原状留在原地——于是，这帮唯恐天下不乱的好事者纷纷翻出自己的二手衣物在地上摆出人型模样，然后拍成照片发到网上，目的就是让那些半信半疑的信徒产生“为什么‘被提’的不是我”的疑惑。这股恶搞的风潮很快在大范围内取得了共鸣，无数别出心裁的“被提”造型照片接二连三地出现在大大小小的论坛与微博中，让所有等着看笑话的观众痛痛快快地大笑了一场。不过，尽管自己的“预言”没能成真，面对四面八方传来的嘲笑，康平老爷子还是顶住压力发表了修正版的“第二次预言”：这一回“世界末日”的时间被调整到了今年的10月21日，表现方式则从大地震变成了“从天而降的大火球”——不必奇怪，这位年事已高的“大预测者”曾经预言世界末日会在1994年到来，出尔反尔对他来说似属驾轻就熟。时间过得飞快，转眼间2011年10月21日就成为了过去式，经过全世界人民的目测，世界依然没有迎来毁灭的时刻。但是，这次康平老爷子可没来得及对自己再次失准的预言进行修订——早在今年6月，这位老人家就因严重的中风影响语言能力从而停止了广播活动。

另一方面，或许是有感各种不着边际的“世界末日预言”实在是流毒甚广，今年9月29日，在幽默科学杂志《不可思议研究年报》（Annals of Improbable


哈罗德·康平老爷子的真容。祝老人家康复顺利

Research）举办的“第21届搞笑诺贝尔奖（The 21st First Annual Ig Nobel Prize Ceremony）”颁奖大会上，数学奖奖项被隆重地颁发给了“历年来世界末日预测失败的预言家”。据大奖组委会表示，之所以要把这份荣誉赐予这些毫不着调的先知，目的就是“提醒我们利用数学方式计算预测时要格外谨慎（for teaching the world to be careful when making mathematical assumptions and calculations）”——预测世界末日的时候更是如此。作为2011年首屈一指的倒霉预言大师，康平老爷子自然榜上有名。遗憾的是，碍于健康与面子问题这位老人家没能赶到现场领取自己的奖品，更遗憾的是，所有获得这项荣誉的奖项得主都由于各种复杂原因未能出现在颁奖现场——不过不要紧，这些不靠谱的预言家的大名和事迹我们还是能领略一二的，请看：

第一位，来自美国芝加哥的家庭主妇Dorothy Martin，这位大妈通过学习戴尼提（Dianetics——一种曾经在美国造成巨大影响的心理玄学理论，瞩目程度大约和上个世纪80年代末在我国盛行一时的“气功热”差不多），利用所谓的“自动书写（一种很不靠谱的占卜方式）”与“外星生物”取得了联系，得到了“世界将于1954年12月21日毁灭于洪水”的“启示”，不过虔诚的信徒可以在那天午夜乘坐飞碟逃过一劫。在当天晚上，Martain大妈召集来不少忠实的追随者围聚在自己的家中等待外星文明的拯救，结果一夜过去什么都没发生。比较走运的是，除了个别辞掉工作散尽家产前来避难的参与者有所抱怨之外，基本上没有发生什么动乱现象。次日凌晨，Martain大妈宣布“这些人的行为感动了上帝，于是地球幸免于难”，草草结束了这次预言。

第二位，来自美国的Pat Robertson，此人曾于1980年在电视节目中宣称“1982年年底世界将受到一场审判”——没错，又是“审判日”这个电影导演喜闻乐见的题材噱头。结果，全世界的民众并没有在1982年看到什么世界末日。对此，这位电视节目预言家表示“我的预测整体来讲还是不错的，只不过有时候不太准罢了”——真不知道这种信心到底从何而来。

第三位，同样是来自美国的Elizabeth Clare Prophet，此人是著名邪教组织普世全胜教会（Church

Universal and Triumphant）的领袖，在上个世纪曾经用一系列讲演暗示1990年4月23日将爆发一场世界核战争。很多成员对此信以为真，于是辞掉工作追随Prophet在美国蒙大拿州黄石公园北方的位置上建造了一座地下掩体，1990年3月15日，2000名以上的信徒搬入了这座掩体中。当然，随后依然没有发生任何毁天灭地的事件，核大战的谣言不攻自破。

第四位，来自韩国的Lee Jang Rim，此人是韩国世界末日邪教“Korean doomsday cult Mission for the Coming Days”的头目，曾经预言1992年10月28日将迎来“被提”（没错，就是Rapture，前面康平老爷子鼓吹过的概念）的时刻。这则宣言在韩国国内引发了巨大反响，影响范围甚至一度流传到了世界各地的韩国人聚居社区中。1992年10月28日午夜，1000名信徒聚集在韩国首都的该教派总坛处等待升天，为了防止爆发恶性事件，1500名防暴警察和200名便衣警察封锁了所有的出入路口，将整个集会区域包围得风雨不透。据记载，尽管当天依然未能发生世界末日或者与之相关的任何超自然异常事件，但在韩国有4位不堪忍受恐惧压力的信徒选择了自杀，在美国洛杉矶也有一位虔信者死于绝食。几个月后，Lee Jang Rim带着欺诈罪的罪名锒铛入狱。

第五位，来自乌干达的Credonia Mwerinde，一位发起“恢复上帝十诫运动”的邪教女祭司。此人曾预言世界将在世纪之交的时刻迎来毁灭，只有从圣母留下的讯息中才能找到救赎之道。这项预言在乌干达引发了极为严重的后果：数千人变卖自己的家产将收益献给了该宗教团体的领袖，而在2000年3月17日，乌干达西南部小城卡农古的一座庙宇发生大火，530名邪教徒葬身火海，更令人震惊的是，随着警方调查的进一步深入，与该邪教相关的死亡人数陡然上升至2200人以上。和大多数邪教组织的核心成员一样，Credonia Mwerinde并没有在那场火灾事件中丧生，据说其人在事发后逃出了乌干达，警方已经对她下达了国际通缉令。

第六位，谢天谢地，这次总算不是什么谋财害命的邪教领袖——最后一位大奖得主就是身染贵恙的哈罗德·康平老爷子，相关事迹不再赘述。看过了这么多不找边际的“预言”，“2012世界末日”到底有多少靠谱的成分，相信不少朋友已经心中有数。接下来，就让我们把目光重新聚焦在主题上，一起来看看这次的“预言”到底是怎么回事吧。

2012，你究竟在说什么？

如果在2008年谈到“2012”这个年份，大多数朋友的第一反应应该是“伦敦奥运会”；但如果在2009年的年末再次谈起这个话题，那么答案十有八九会变成“世界末日到来的时刻”。至于引发这场变化的真正原因，想必绝大多数读者朋友都会一清二楚：没错，就是那部名为《2012》的好莱坞灾难电影。

作为一部标准的爆米花大片，《2012》的情节并不复杂：2009年，一位印度天文学家发现太阳出现了异常活动状况，爆发的中微子辐射大潮在地球的地幔以及更深层区域引发了大范围的物理反应——这场地质事件带来的直接后果就是地壳很快就会发生史无前例的剧烈板块运动，位于地表的人类文明在劫难逃。OK，既然危机已经变成了板上钉钉的事实，那么不愿坐以待毙的各国政府立刻展开了应对行动，几艘坚不可摧但容积极为有限的高科技“方舟”成为了保留文明火种的最后希望。另一方面，随着“最后时刻”的临近，作为大难临头却又浑然不知的“公众”代表，滞销科幻小说作家杰克逊·克鲁斯特通过某种极不靠谱的渠道偶然知晓了“世界末日即将到来”的消息，尽管最开始这位主角和大多数民众一样选择了一笑置之，但随后发生在身边的一系列天灾立刻让他认识到这次的“世界末日”绝不是什么危言耸听的小道新闻。面对即将到来的浩劫，临危不惧的杰克逊毫不犹豫地带领家人踏上了寻找“方舟”的求生之路。经历过地震、海啸与火山爆发等一系列惊心动魄视觉效果一流的灾难之后，这个不屈不挠的团体克服了所有难关，顺利登上了“方舟”找回了一线生机。影片的结尾，这场毁天灭地的末日危机终于宣告了结束，成千上万逃过一劫的幸存者来到了“方舟”的甲板上，眺望着在海平面上闪耀的金色朝阳，向着已经改变了形状的新大陆、自己未来的新家园——非洲，开始了崭新的远航。

作为一部把视觉效果作为最大宣传热点的高投资电影，《2012》在片中对灾难事件的画面表现无疑是相当出色的。但是，如果这部片子唯一的卖点仅仅是“画面”，那么作为标题的“2012”绝不可能在如今的民众舆论中成为热议的焦点话题。事实上，除了“惊天动地的灾难场面”之外，《2012》在情节、内容的安排与主题侧重点等方面同样不乏亮点：首先，整部电影最鲜明的主题就是“唯有合作，方能渡过难关”——面对这场人类文明史无前例的大灾难，只有通力合作才是险中求生的唯一出路，因此，参与计划的世界大国才会放下争端开始有条不紊地展开合作：来自有色人种的第一消息成为了整场计划启动的信号；来自中东的石油大亨成为了计划最有力的投资者；拥有世界上最充足最可靠人力资源的中国成为了工程的实际承办方，建造“方舟”的地点更是选择在了被称为“世界屋脊”的青藏高原之上。在影片里，这种不分人种与国籍的全球合作取得了辉煌的成果，全情投入的观众看到最后一幕中各种肤色的幸存者肩并肩展望未来的画面肯定会深有感触。其次，尽管“建造方舟寻找生机”的计划似乎为《2012》的基调添加了不少宗教色彩，但实际上导演用一段鲜明的情节毫无保留地点明了“这场危机不会有神明来帮助人类”的主题：在影片中后部分的一个画面里，随着地壳运动范围的扩大，地震等级再次提升，

位于梵蒂冈的西斯廷礼拜堂同样遭到了地震的侵袭。在一片剧烈的震荡中，礼拜堂屋顶的壁画《上帝创造亚当》逐渐产生了龟裂，一道弯曲的裂缝将造物主与他最杰出创造物互相探出的手指准确地分隔到了两边，这幅画面的隐喻无须赘言也不难理解。对于如今生活在技术时代的主流观众来说，这种人本位的主旨想必会赢得更广泛的赞誉——然而仅此而已的话，似乎依然无法解释“为何‘2012’会成为民众热衷的谈资话题，并且这种潮流直到两年之后依然势头不减”的根本问题——其实，之所以“2012”会在民间长盛不衰热议至今，根本原因并非是影片中的科学论据如何可靠，而是情节设置取巧的结果：在《2012》开场的前60分钟里，导演不厌其烦地向身为观众的我们灌输着“你们在公开新闻中听到的消息统统是粉饰太平的谎言，真正的现实掌握在少数民间团体人士手中”的阴谋论论调。更为露骨的是，整部影片中唯一一段较为完整地介绍“世界末日理论原理”的情节，居然是一位独立广播电台主持人粗制滥造放在个人Blog上的Flash动画，同时导演还刻意让这位的“有良心的民间发言人”在影片的第一处大高潮——地壳剧烈运动引发的超大规模火山爆发中高喊着“我向民众传播了真实之音”的口号，面对铺天盖地的火山弹“英勇就义”，将这个不修边幅的嬉皮士塑造成了一位完美的“真理殉道者”。作为电影化的表现手法，这种戏剧化的情节安排自然无可厚非，但如果从这段情节所表达的含义来看，我们不难理解为何会有那么多人对此产生共鸣：没错，对于那些活跃在大大小小的网络论坛与公共发言区域中、利用东拼西凑知其然不知其所以然的小道消息鼓吹耸人听闻言论、完全不信任正规的公众媒体并以“有良心的真相发言人”自诩的所谓“民间专家学者”来说，这个疯疯癫癫的嬉皮士难道不正是自己的化身吗？

和“卓明谷”这个虚构的“方舟建造地址”一样，《2012》整部片子的故事情节无疑是虚构的。但是，大多数幻想类的作品往往都不乏现实理论基础，《2012》也不例外。那么，这些理论究竟有多少可信度呢？“2012世界末日”到底是有理可据的预言，还是荒诞不经的谣传呢？


《2012》影片中的“真理代言人”——嬉皮士查理·弗罗斯特

子虚乌有的危机内幕

看完了电影，吃完了爆米花喝光了可乐，正常人接下来的选择应该是走出电影院继续自己的生活——可是就有那么一部分观众沉浸于电影中演绎的情节不能自拔，执拗地相信着自己刚才从大银幕上接受的所有信息都是绝无虚构的真相，倘若旁边有人揶揄立刻就会反唇相讥争论上半天。不过值得庆幸的是，对于《2012》这部缺乏深度的片子来说，耸人听闻的虚假理论并不算泛滥，满打满算基本上就只有4条：第一，来自太阳的中微子浪潮十分凶猛，地壳以下的部分在这种听上去学术意味十足的粒子作用下统统会变成一锅稀粥，如此这般造成的结果就是地球最外侧的固态结构部分——也就是我们居住的地壳会变得缺乏支撑随意运动，地震以及海啸一类的灾难从此接连不断；第二，地球本身的磁极会在这场危机中发生大范围变动，虽然片中并未明确提及这种现象会对人类造成何种影响，但脱离了这种保护必然会引发不良后果；第三，上面那条号称“地壳会随意运动”的理论推出时间为1958年，阿尔伯特·爱因斯坦对此表示认可；第四，“2012世界末日”不是什么危言耸听的胡言乱语，早在数千年前，神秘的玛雅人就已经在自己的历法中提到了这一点——没错，这又是一条诺查丹玛斯式的神秘大预言，听上去由不得让人不相信。

好的，我们已经列好了条目，接下来让我们一条一条地依次分析：首先，“太阳活动产生的中微子可以像微波炉一样把地球从内向外地加热一番，让这颗固态行星的内核变成流体”——必须承认，《2012》的导演选择“微波炉”这个比喻来作为解释理论的例子确实是个好主意：一来这种家用电器已经成为了电影观众寻常生活中最常用的烹调设备，二来从我们日常的经验来看，用微波炉加工食物似乎确实是由内至外逐步变热的，符合影片中“地壳以下部分已经融化但地表依旧安然无恙”的情节设定——但是且慢，微波炉的实际工作原理是利用发射方向不断改变的高频率电磁波对食物中的极性分子（主要是水）进行加速，通过提升分子动能与能量传递的方式来加热食物，换句话来说，如果真要用“微波炉”作为比喻的话，很容易让人联想到“会不会对地表的人类也造成影响”的话题上——要知道人体的含水量可是在70%以上。当然，“微波炉”在《2012》中也仅仅是个比喻而已，影片引发灾难的真正主角是中微子，相对于质子、中子和电子来说，这个名词的知名度似乎要低上不少。在太阳核心发生的质子-质子链反应的第一阶段中，当两个氢原子核聚变生成一个氘原子核后，释放出的产物就是能量、正电子与中微子——一种参与弱相互作用的基本粒子。由于中微子不带电，所以一旦产生就很容易以接近光速的速度从太阳内部逃逸出来，方向与角度无误的话更可以在10分钟之内抵达地球表面，然后轻而易举地穿透这颗行星——不必奇怪，这种粒子并不参与强相互作用和电磁相互作用，而且能够吸收它的弱相互作用反应截面又实在是太小，所以相安无事也是意料之中。事实上，为了探测研究来自太阳的中微

子，早在20世纪60年代，物理学家就在美国南达科他州的一座深达1500米的矿井里安装了一台捕捉设备——一座容积将近40万升、盛满了四氯乙烯的储藏罐。据统计，在这项计划正式运行的25年时间中，每年探测到的太阳中微子数量平均只有180个而已，更多的中微子成为了设备的漏网之鱼，没错，这种探测工作执行起来就是如此困难。总之，大家只要清楚中微子并不是什么可以轻易与常规物质发生反应的粒子即可，而且退一万步来讲，在我们脚下地面的深处，位于莫霍洛维奇不连续面（地幔与地壳的分界面）以下的上地幔上部有一个专业的名称——软流层（Asthenosphere），这里的物质本身就是处于可塑性极高的状态，而且在更深层的下地幔与位于核心的内地核之间更有呈现流体状态的外地核。换句话来说，地球本身的行星构造根本就不是纯粹的固态结构，《2012》提出的基础理论压根就是语焉不详利用科学名词制造耸人听闻效果的标准谬论，大家完全不必在意。

说过了中微子方面的话题，接下来让我们把目光转向“地磁大范围转向”这个题目上：《2012》上映之后，广大民众在惊叹于影片的画面特效之余也凭空产生了不少忧虑，因此纷纷向科研机构发送邮件进行咨询。面对潮水般涌来的疑问，不堪其扰的科研机构意识到很有必要为公众的疑虑做出解释，于是纷纷利用各种渠道发表了公开的声明。以NASA（National Aeronautics and Space Administration，美国国家航空航天局）为例，早在2009年6月（那时《2012》还没上映，但仅凭一段宣传片以及网上横行的流言就让地球另一边的美国人民群众惶惶不可终日，亚马逊网站上的相关书籍层出不穷，热销一时），就有一封题目为《Nibiru与2012世界末日：问与答》的公开信出现在NASA的网站上。这封篇幅相当长的公开信对最具代表性的20个公众疑问进行了解答，其中第10个问题就是关于“地球磁极转向理论”的答复。NASA官方明确地表示，“许多以灾难为主题的网站都在愚弄公众，他们声称地球的旋转方向与平均每隔40万年发生一次的磁场逆转现象有所关联。事实上，磁场逆转现象几乎不可能在未来的几千年内成为现实。更何况，第一，地球自转的方向与磁场的变化无关；第二，并没有研究结果表示磁场的变化会对生命造成任何不利影响”。实际上，随着地核与地壳的持续运动，地球的磁场确实在不断地产生变化，但这种变化毕竟是个非常缓慢的过程，不可能像切换开关一样产生突变——归根结底，这是种属于地质学演变的普通现象，在“中微子引发地幔与地核彻底融化导致地壳板块产生剧烈运动”的理论彻底破灭之后，我们完全没有必要去对“地磁瞬间转向”这种更不靠谱的论调予以关注。



逝世于1955年的爱因斯坦教授该如何为1958年推出的理论喝彩呢?

和绝大多数危言耸听的谣言一样，为了增强言论的说服力，鼓吹者总会搬出“此理论令某某名家深以为然，极力推崇”的招牌。而在《2012》这部爆米花大片中，不幸沦为理论招牌靠山人物的“代言者”正是阿尔伯特·爱因斯坦。照常理来说，这种捧出名人牌坊吹嘘自家理论可靠性的粉饰行为是最难驳斥的，但这次的情况则有些不一样：倘若为这个命名于1958年的所谓《地壳重置（earth crust displacement）》理论提供名誉担保的学者，确实是那位以提出相对论而闻名于世阿尔伯特·爱因斯坦，那么相信任何对当代物理学名家有所了解的朋友都可以很容易地发现其中的问题：早在3年之前的1955年4月18日，爱因斯坦教授就因动脉瘤破裂逝世于美国的普林斯顿。而从影片中那个粗糙至极的Flash动画中，我们找不到任何相关的解释说明内容——当然，从另一方面来讲，如果导演的目的仅仅是要刻画“东拼西凑不求甚解的危言耸听者”这种角色形象，那么这段情节无疑是非常成功的。但作为整部影片唯一一段关于理论说明的解释内容，如此草率的处理方式岂不是有些过于离谱？

看完了不值一提的理论基础，“2012世界末日”的支持论点只剩下“来自玛雅人的预言”一项而已。不过，与技术理论不同，要想戳穿“预言”这种历史悠久的古老言论形式中虚假的成分根本就用不着展开复杂的学术探讨，接下来，就让我们从心理学的角度来谈谈这个话题。

从名词定义来看，广义的“预言”应该分为“推论”与“超自然作用”两个类别。1919年，第一次世界大战结束之后，协约国军队总司令斐迪南·福煦曾经断言“这不是和平，这只是20年的休战而已”。20年之后，1939年9月1日，第二次世界大战爆发。这种建立在经验基础之上的“预言”就是典型的“推论”，除此之外，大多数以“世界末日”为主题的“预言”都属于“超自然作用”的分类。而这些“预言”除了准确度乏善可陈之外，最明显的特点就是把“预测命中”的事件当作结果，用已经发生的事实来与语焉不详的“预言”进行对照，舍弃大量无关的内容，牵强附会地反推出“先见之明”。如果真要给这种行为冠名的话，“巧合”才是名副其实的正确定义。实际上，有关这种“相信巧合可以预测”的心态，美国长滩加利福尼亚大学心理学教授巴厘·辛格曾经在《信，还是不信？》这篇论文中做出过解释：人类在心理上有一种名叫“无系统观察”的特性，这种特性经常会让人把巧合的事件和捕风捉影的“预示”联系在一起，从而忽略两者的先后顺序做出错误的判断。“影响人们准确领悟的是人们过于重视巧合，并把巧合与事实混为一谈的倾向。巧合是指两个事件偶然同时发生，而没有因果关系和其他联系，但观察者却从主观上把这两个事件放在一起来领悟。巧合常

使人们感到富有戏剧性、奇怪和迷惑，但这些感觉并不意味着两个巧合的事件本身有什么值得奇怪或需要解释的地方。没有什么事情真正‘需要解释’，需要解释的仅仅是观察者主观的要求。不过，强烈的要求有时会诱使人们相信，巧合确实有某种神秘的地方。”

总而言之，认知与理解能力上客观存在的软肋使我们愿意去相信那些被“已经发生的事实”证明过的“预言”，然后借此对新出现的“预言”产生期望，不管最后是否命中，留在我们印象中的只有那些建立在“巧合”基础之上的“预测”而已。正是出于这种心态，我们才会微笑地看待哈罗德·康平那不高明的“预言”，才会对“2012世界末日”保持着将信将疑的态度，至于后者会不会成为另一个笑话，时间会告诉我们答案。

娱乐至死：新媒体时代的言论思潮乱流



奥森·威尔斯，一位载入史册的导演，一位进入教科书的播音员

1938年10月30日，美国哥伦比亚广播公司的播音员奥森·威尔斯用模仿新闻直播的方式播出了改编版的《世界大战》广播剧，这期精心策划的电台节目取得了极为惊人的收听效果——为数甚众的听众对广播过程中频频出现的插播段落、新闻公报和专家采访内容信以为真，纷纷认为“来自火星的入侵者已经降临在了家门口”。很快，这些惊恐万状的民众就在社会上掀起了混乱的大潮，交通、通讯甚至教会系统一度处于濒临失控的局面。虽然奥森·威尔斯在传媒领域真正的成名之作是《公民凯恩》这部电影，但1938年那场自导自演引发过大范围恐慌的广播剧在学术领域取得了更多的关注，至今依旧被人不断提起就是证明。

1998年，随着千禧年的临近，各种稀奇古怪的“世界末日”论调在全球范围内广为流行，除了“千年虫”和“天体十字架”之外，民众最为热衷的无疑就是“小行星撞击地球引发世界末日”的谣言。这条谣言是如此的炙手可热，以至于在当年年中连续上映的两部题材相同的电影——《天地大冲撞》与《绝世天劫》都获得了3亿美元以上的票房收入。显然，如果要为“社会舆论潮流对传媒领域造成的影响”寻找论证实例的话，这两部片子就是不可多得的选择。

2009年，随着伪科幻灾难电影《2012》的上映，国内互联网上再次掀起了“世界末日”的热潮。至截稿为止，相关主题的百度贴吧注册会员数已经在24万人以上，各种曾经在20世纪80年代末90年代初热销一时的奇谈怪论纷纷死灰复燃，与各种新鲜登场的伪科学理论汇合在一起，形成了一股势不可挡的虚假言论浪潮。今天，无论是在天涯这种脍炙人口的大众论坛，还是果壳网、科学松鼠会这种小众网站上询问关于“2012世界末日”的问题，得到的答复十有八九都会是粘贴复制的奇谈怪论，真正的理性化解释寥寥无几。当然，大多数参与这种讨论的发言者都不会一本正经地相信自己所传播的内容，但是，这种戏谑式的舆论氛围真的属于正常现象吗？

美国著名媒体文化研究学者尼尔·波兹曼在他那本著名的《娱乐至死》中，曾经提出过一个尖锐的论点：随着电视节目取代了传统的报纸与书籍成为了传媒领域的主角，媒介所传播的信息内容逐渐出现了形式趋于表演化、缺乏深度与严肃性、一味迎合观众口味进行单向传播并奉行“娱乐至上”原则的风格。文化逐渐成为了“一场滑稽戏”，一种“因大笑过度而体力衰竭的文化”，一种“赫胥黎式的文化精神枯萎”。那么，在距离《娱乐至死》的出版已经过去了25年的今天，在这个互联网逐渐成为主流的时代，我们从新兴媒介中获得的信息又有什么变化呢？答案是浮躁的程度与日俱增。和单向传播的电视媒体不同，在互联网时代中每个参与者都可以表述自己的观点，信息的总量以及检索的便捷性得到了前所未有的提升——就连《2012》早期的宣传页面也在向观众强调“想要知道真相吗？用Google搜索‘2012’吧”。但是，在这个信息泡沫化泛滥化的时代，利用互联网搜索引擎获取的答案又有多少是货真价实的“真相”呢？的确，我们可以从一些权威机构的网站上找到详尽的正确资料，但是又有多少人愿意在阅读那些冗长、枯燥且没有下划线与标红的文字内容呢？相比于那些人人都可以用未经验证的摘抄消息参与回答的流行问答网站，这些趋于传统的信息内容又有多少竞争力呢？远的不提，就在《2012》影片的结尾，导演用一段并不复杂的声明重申了“本片纯属虚构”的主旨，但是又有多少人留意过这段内容呢？

我们每个人都渴望了解真相，我们每个人都倾向于相信自己掌握的内容就是真相，但是如何对我们手中的内容进行验证，却是一个令大多数人困扰不已的实际问题。在新媒体时代辉煌的信息浪潮中暴露无遗的文化荒漠，这，才是《2012》引发的社会现象带给我们的真正启示。P



大转移 新应用

个人电脑到便携平台的华丽跃迁

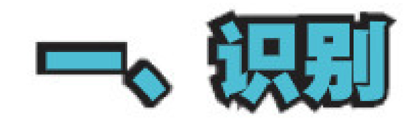
从PC平台转向便携平台，变革的进程十数年来从未停止，但走向成熟的标志从来没有像今天这样明显，iPhone、Android、各种平板电脑，已在生活中随处可见。历来如此，保守派的小心翼翼，野心家的纵横捭阖，创新者的天才奇想，最终促成每一场变革的剧目。只是众多IT巨鳄如何纠缠打斗出当下的局面，对身为消费者的我们似已不再重要。重要的是如何准确触碰到时代的律动，呼吸科技与人文发展带来的每一缕新气息，选择让生活更方便更有趣的每一种新应用。

■策划 本刊编辑部

导 读



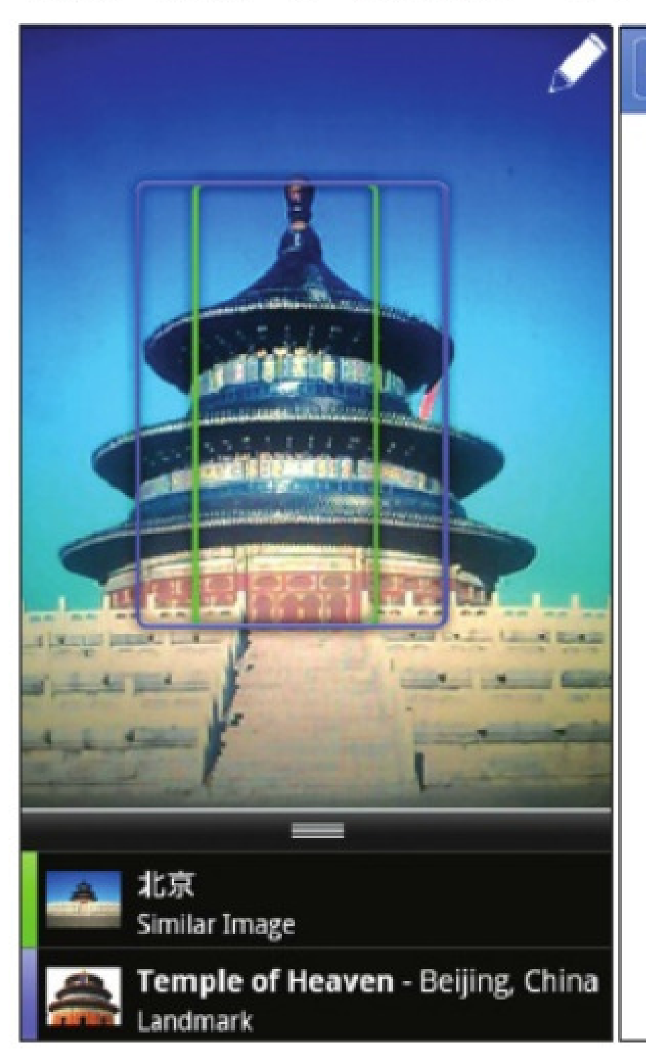
智能手机与平板电脑对生活带来的最大改变，来自于强大计算功能的随身携带。以往必须在相对固定的台式机、笔记本上的复杂计算，现在只需掌握指点之间便可轻松完成。借助于这种强大的优势，软件、硬件工程师将原有的各种技术分析组合，或是更进一步的精益求精，最后打造出大多数用户意想不到的新奇应用，其中部分应用带来的体验甚至可以用“瞠目结舌”来形容。值得一提的是这些应用绝非只是“看起来很美”，动动手，你就可轻松驾驭它们，体验到生活如何被便携计算改变。

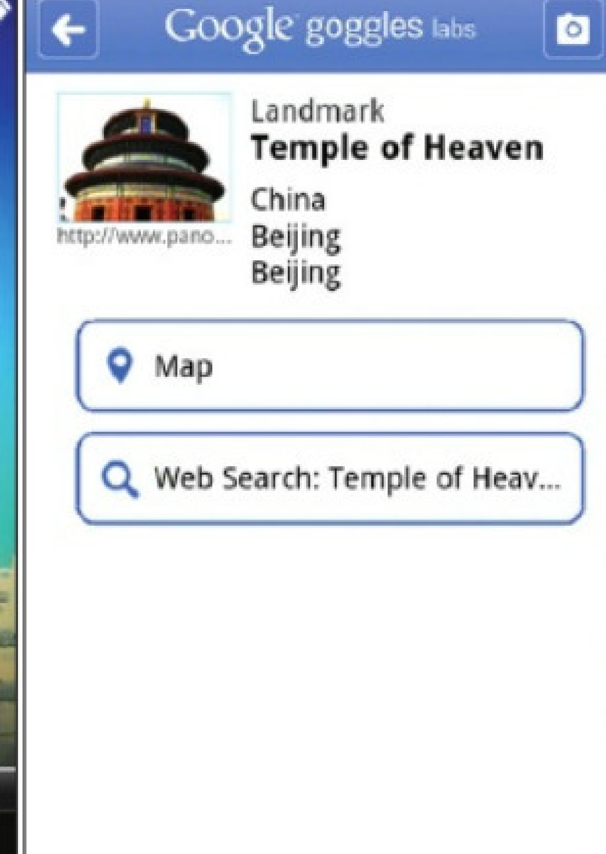


iPhone 4S发布后，其内置的Siri功能迅速为人熟知，苹果在语音识别方面给用户上演了精彩的一幕，不仅是技术本身，还有技术的延伸与宣传。早在六七年前的智能手机就出现了语音拨号功能，PC平台上，语音输入更是有十多年的应用发展。但“便携+联网+语音识别”可以带来什么，苹果通过Siri给出了答案。而在多媒体识别的另一个方向——图像识别，也同样在迅速发展，在本部分，我们就可以来看一下“便携+联网+图像识别”将会整合出怎样的新应用。

1.无所不能的图像识别——Google Goggles

Google在Android平台上推出的一款有趣的应用。其最大用意是用图像搜索代替文字输入。只要利用Android手机上的摄像头拍摄物体，就可根据图像识别的结果，通过Google搜索引擎进一步获得该物体的相关信息。这款软件初看起来有点“噱头”，不过使用一下，就能了解是否实用。







左：某游客来到了北京天坛公园的祈年殿前使用Google Goggle拍照，拍摄之后软件对照片进行智能识别，图片下方识别出了“北京”与“天坛”。

中：点击下方的“Temple of Heaven（天坛）”，出现地图（Map）和网络搜索（Web Search）选项。

右：如果选择的是“Map”，那么通过景点图片就可看到附近的地图。

Goggles的识别策略：如果相片主体是风景，可得到相关的旅游资讯；主体是书籍，可得到书店的价格、评价；主体是绘画名作，可得到相关的作者与作品介绍；主体是条形码或二维码，可直接找到该产品相关资讯；主体是名片，可将其中的联络人、电话与地址自动建立到通讯录中（暂不支持中文）。





左：如果选择的是“网络搜索”，Google会给出相关的图片及旅店信息（附评价）。

中：如果你在商场购物，可以对感兴趣的商品扫描条形码。

右：软件识别后给出的信息，可以帮你判断网购是否更划算！

2.其它智能识别



左：Android上的“拍译全能王”，能够直接通过摄像头进行文字OCR识别，并即时翻译（翻译需联网，免费版仅显示最常用的一个词条）。

中：Android 2.3以上系统中内置的“语音搜索”，可直接识别语音输入，并以其作为关键词进入Google搜索。

右：国产的“讯飞语音输入法”，中文识别准确度相当高。支持iPhone和Android系统。



二、便携终端

智能手机、平板电脑等设备既然同时拥有强大的计算能力和便携性，毫无疑问也拥有强大的终端潜力。它们可以用作远程遥控器控制各种设备，也能作为刷卡机实现移动支付，如果配合本文第五部分的“外设”，这些功能将更为出色。

1.远程遥控

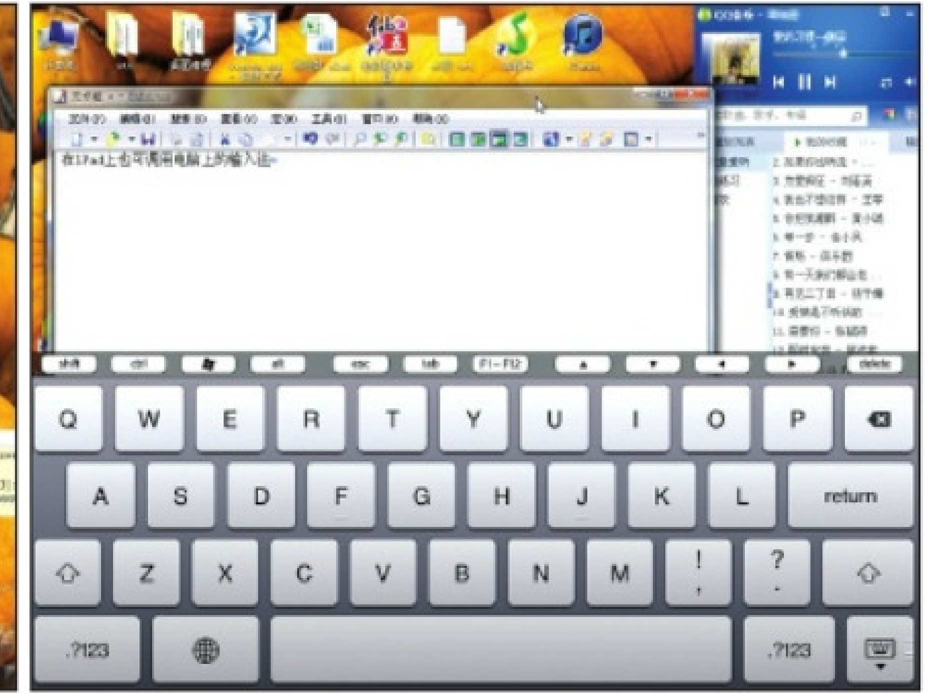
远程遥控PC已经是非常成熟的技术，至于便携设备远程控制，早在2003年左右出现的Pocket PC中，就已经可以找到功能完善的软件。不过，随着硬件与网络的发展，特别是屏幕分辨率以及网络连接技术的不断更新，现在这一功能用起来更为轻松愉快。这里用作例子的是“Splashtop”，该软件支持从iOS和Android上远程遥控Windows和MacOS系统，下文以iPad遥控Windows为例。



左：要使用Splashtop，首先应当在被控的Windows上安装服务器软件Splashtop Streamer，并设置连接密码。

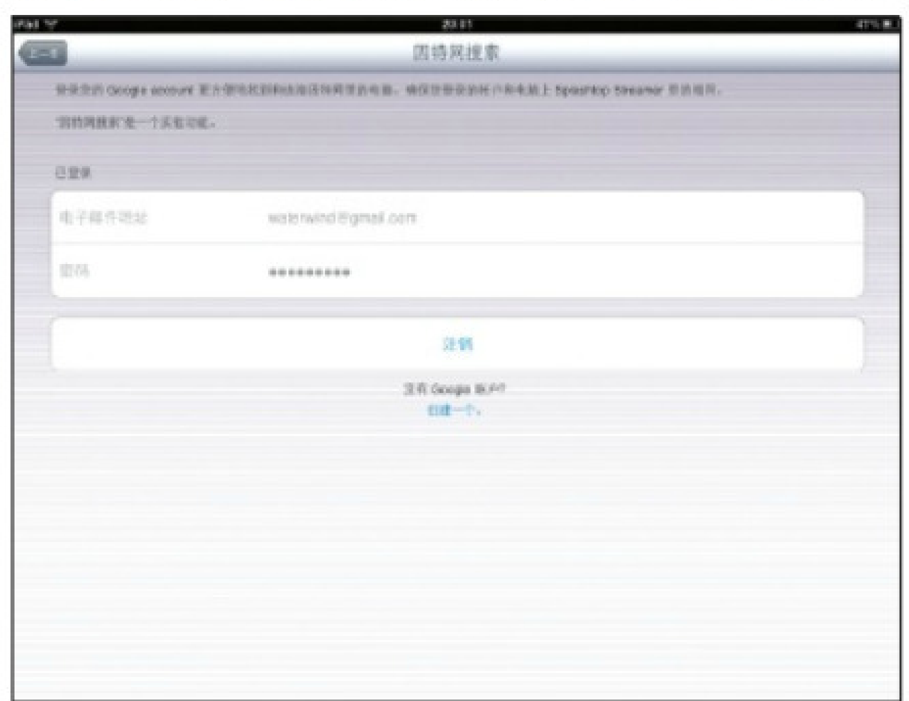
右：在iPad上运行Splashtop，会自动寻找局域网内已开启Splashtop Streamer的机器，点击即可进入遥控界面。

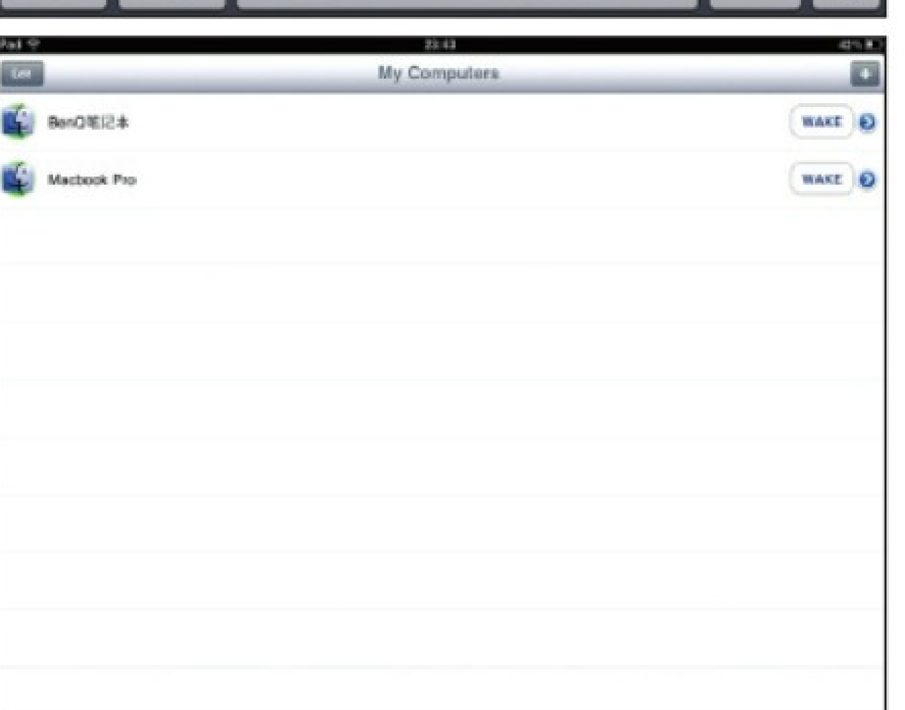




左： 初次进入遥控界面时，会显示操作映射提示，利用触碰即可实现鼠标的绝大部分功能。

右： 打字时可调出特别为iPad设计的键盘，该键盘包括Ctrl、Shift等常用PC键位，输入基本没有障碍。





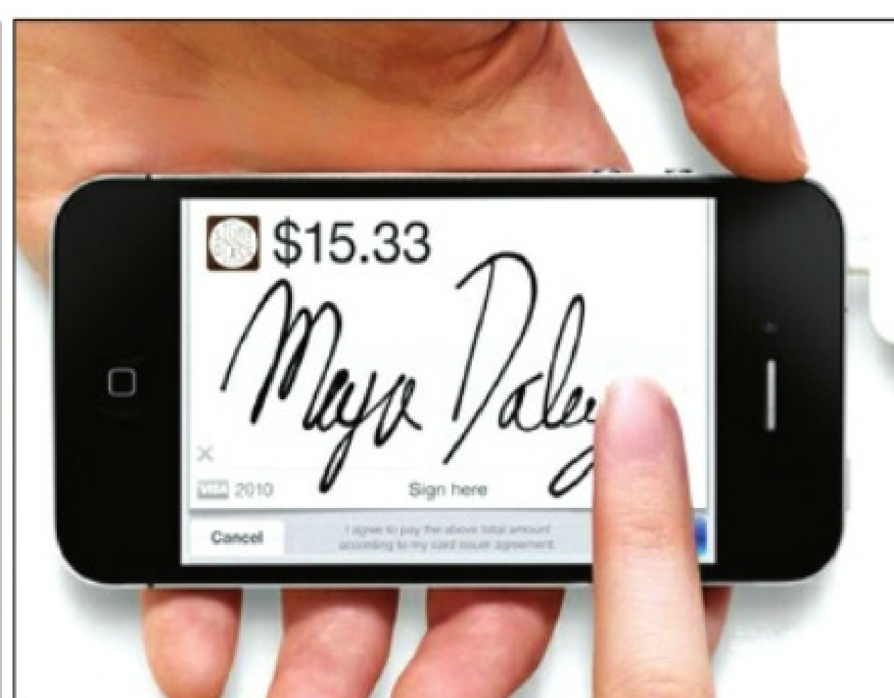
左： 如果两个设备不在同一局域网，软件提供了Gmail帐号连接的方式，只要在两个设备上输入同一帐号，同样可快速找到对方。

右： 如不希望被控机一直开启，可使用支持网络唤醒的网卡来唤醒机器。“Wake”是一款iOS上的远程唤醒软件，使用它可发送远程唤醒信号。限于篇幅这里不再详述其使用方法。

2.刷卡支付

Twitter创始人之一杰克·多西参与开发的“Square”已被很多人誉为“2011年你最需要知道四个产品名字之一”。这套设计由一个简单的iOS/Android刷卡配件及对应平台上配套的软件组成，当然，还有网络背后复杂的数据维护服务器。这实际上是一套非常方便的支付工具，你可将它看成“支付宝”之类的便携版。零售商家当然可用它取代POS机，而其他收款人也可用这款软件设置收款额，然后通过刷取对方的信用卡收款。Square的成功必然引发后来者的跟随与挑战，大到Google、小到中国本土的商家，都发布了类似的产品。





左： Square刷卡配件（注册用户免费索取）直接插在便携设备的音频口上使用，支付时在软件中输入数额，再通过配件刷卡。亦可无卡时手动输入卡号，但限制较严格。

右： 刷卡后直接在手机上签名（25美元以下支付现已无需签名）。而在Square最新的设计中，刷卡者甚至可以用语音来完成签名！





左： “Google Wallet”提供了新的支付方案：消费者在手机软件中设置信用卡信息，商家备有特制的收款机，二者通过近场通讯（NCF）完成无线支付。但是目前支持NCF的手机并不多。

右： “盒子支付”是国内一套模仿Square的支付系统，目前正在初期创业阶段。

便携支付的额外收获： 消费者在进行便携支付时，也可以顺便将商家等相关信息收集，在下次使用时，可直接从软件中调用，如同使用钱包中的会员卡一样；同时软件还可设计将这些信息分布在GPS地图上，当你需要购物时，打开软件即可直奔熟悉的店家。而另一方面，提供支付的一方更可利用这些支付信息，对顾客进行各种形式的行为分析，以得到富有指导意义的销售策略。

三、多机联网

“联网”一点都不新鲜，新鲜的是随便凑在一起的联网。因为有极好的自由度，也会出来极好的创意。

1.联线游戏新玩法

专业的掌上游戏机，例如PSP、3DS等，都支持联网游戏，不过作为功能相对全面的智能手机和平板电脑来说，现在的联网游戏不仅发展势头不错，也出现了一些新玩法。





左：便携平台上已有不少游戏支持联网功能，例如iPad“极品飞车”即支持多人联机，数人随意而坐，联机一盘，不亦乐乎。

右：EA Sports开发的“Gamepad”程序，可让任意iPhone成为无线手柄控制器，操作iPad上运行的游戏。图为iPad上开启游戏，等待“手柄”接入。





左：两个iPhone“手柄”+一个iPad游戏，“Fifa 12”的联机新玩法怎样？

右：联机游戏时，iPhone“手柄”上的界面截图。

2.联机演示

利用便携设备进行联机演示，无论是在商业洽谈方面还是在教学方面，都有着巨大的潜力。下面介绍的“Idea Flight”即可在联机的iPad上，由一人一机演示PDF文档，多人多机同步观看。虽然其功能还有待进一步完善（例如演示的文档格式单一），但未来的发展方向却得以一窥。







左：进入软件后根据自己的角色选择“领航员”（主持演示）或“乘客”（观看演示）。

中：“乘客”相继通过蓝牙连接加入“领航员”建立的演示之后，可看到参与演示人员的名单。

右：一人主持，二人参与演示的现场画面。

四、定位

移动定位给日常生活带来了巨大的变化，地理位置与地标信息的结合，让人们可以迅速将周围的环境与其实际信息建立联结。各种LBS（Location Based Service，基于位置服务）以及GPS导航软件的应用，相信大家已经耳熟能详，而在这一部分，我们将介绍一些有别于LBS与导航的定位功能的应用。

1.指南针定位应用

很多人都知道最新的便携设备中内置有GPS定位和重力感应功能，这两个功能可以定位设备的具体地点以及移动动作，但却鲜有人知道它们还有指南针感应功能，而利用它可实现更有趣的定位应用。

定位的“追踪”应用：早在数年前，各大城市的出租车公司就开始使用定位系统管理当前上路的车辆。而随着智能便携设备的普及，要在个人身上实现这样的运用也轻而易举。只需在被追踪人的随身设备上安装跟踪软件，就可以远程查看其活动位置。这种方式可用于监护幼童、老人、病人等特殊人群，但近来也被一些人用于情侣追踪、侦查出轨等，一时引起热议。



左： iOS平台上的这款“Compass++”用简单的指向功能演示了指南针感应功能。

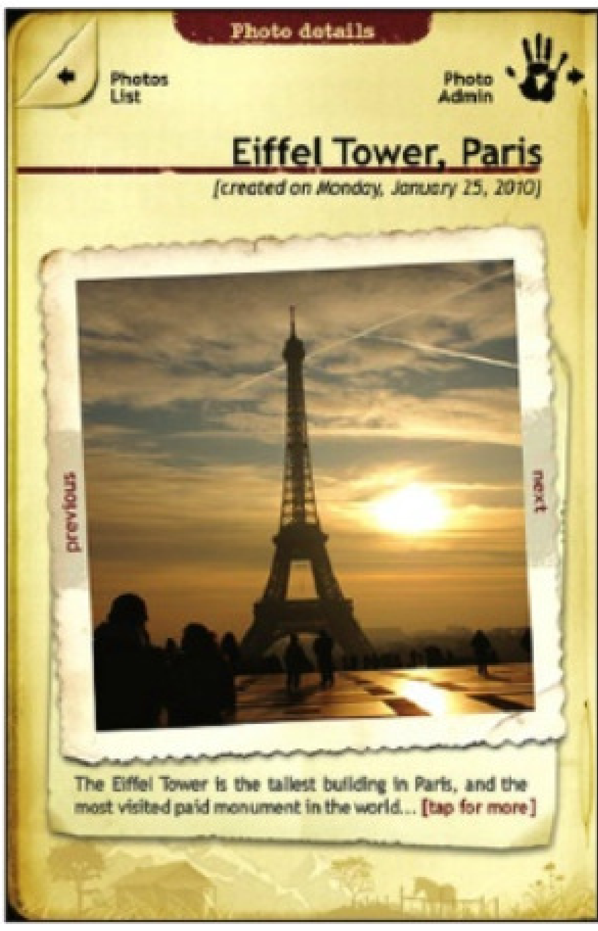
中： 指南针感应加上GPS定位和重力感应，就可以成就Google Sky这类软件。它可以让你拿着Android手机对着星空，按图索骥寻找星体与星座。

右： 在Google Sky中还可以进行“时间旅行”，让你体验斗转星移之感。

2.旅行记录

GPS地图给旅行带来了方便的位置信息，而随机的摄像头又可记录一路美景……那么，将两者融合在一起呢？





左： iPhone上的“Trip Journal”是一款将GPS路点（图中旗帜）和照片GPS位置标记（图中相机）结合在一起的软件，它可有点有线地记录你的旅程。

中： 软件可建立多个旅程，每个旅程都可以精确地以地理路线展现。

右： 单张相片的界面也很精美，底部还能显示你自行加入的文字随记。

五、外设

在前面的刷卡支付一节中，相信你已经能感觉到“软件+外设”的威力。通过外设的扩展，便携设备的功能得以大幅度延伸，让平日里习以为常的情景陡生乐趣。在本专题的后续文章，还会专门讲解到纯扩展功能的外设，而在这里，笔者找到了一些同样是“软件+外设”的新奇设计——









左： 血压计与配套程序，除了测血压之外，还可提供血压历史数据汇总图，以便观察与分析。

右： “Piano Apprentice”提供了一个iPad底座，并配以大师级钢琴家指导的iOS应用程序，爱好者可在其上学习弹奏。

左： 高尔夫球推杆指导“iPing”。将iPhone 4通过专用背夹安装在球杆上，连续推杆击球，软件就会对击球风格加以指导。

右： 没错，这确实也是外设！Helo TC是一架双旋翼玩具直升机，用户可利用iOS应用程序上的虚拟按键、以及倾斜iOS设备来对其进行控制。



大转移——便携平台，经典是否依旧？

■北京 陈泉
辽宁 小黑

“软件就是力量”“软件是第一生产力”“软件改变命运”“软件是心灵的窗户”……虽然这些比喻不太恰当，但是当笔者把名人名言稍作替换之后，相信你也不会感到特别的违和。应用软件早就融入到了我们的生活和工作之中，尤其当你新买了平板电脑，打开机器的第一件事情恐怕就是疯狂下载各种软件玩个爽了吧！这样的场景是否在几年前当你拥有第一台电脑的时候也发生过？时过境迁，PC平台的软件正在向移动平台迅速转移，昔日PC的经典软件，是否“美人依旧”呢？

办公软件

办公软件自从诞生以来作为PC上必备的应用程序之一，无论是家庭还是企业中都不可或缺。其中微软的**Microsoft Office**最为大名鼎鼎，潜移默化地引领着业界的标准，Word、Excel等一系列产品早已成为装机必备软件（图1）。不过移动终端方面，微软在iOS和Android系统上都没有推出任何相应的办公软件供用户使用，只有在自家的WP7上才可以完美体验。难道没有Windows Phone我们就不能在手机上办公了么？答案当然是否定的！



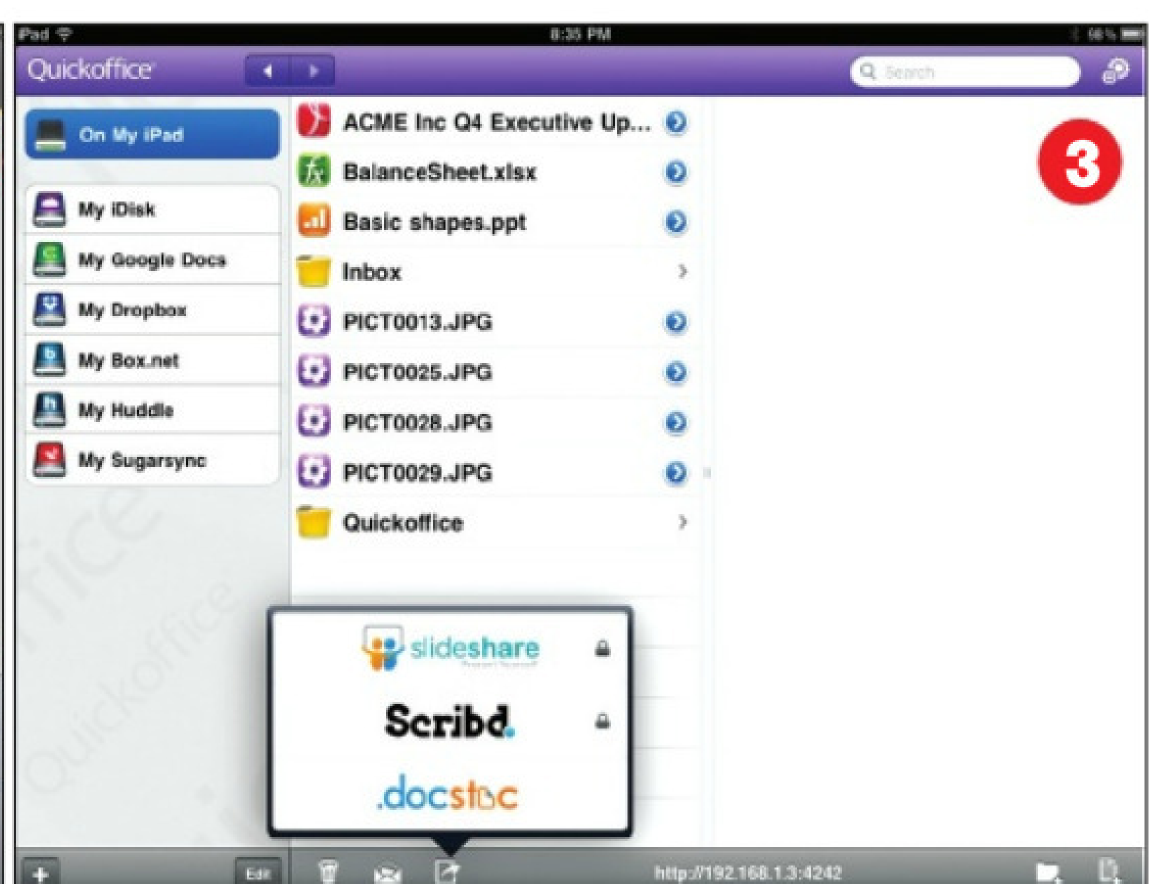
几乎可以说没有Microsoft Office就没有今天的Windows

首先来看苹果针对iOS推出的办公套件“**iWork**”，它包括“Pages”“Numbers”和“Keynote”组件（图2），相当于我们熟知的“Word”“Excel”和“Powerpoint”。与同类软件相比，该套件无论在界面、功能还是易用性上都属一流，尤其是它针对iPad进行了许多细节上的优化，在结合了云服务iCloud以后，iWork套件无疑是iOS平台上最佳的办公软件。但遗憾的是，iWork不仅价格较高，而且对Microsoft Office格式文档兼容性不佳，经常会出现排版错误，不太适合国内用户。所以如果你单纯为了提升工作效率，可以选择“**Quickoffice Connect Mobile Suite**”（图3）或者是“**Documents to GO**”，它们也都有Android版本，兼容性更出色。如果你还在期待Microsoft Office在这些移动平台上的产品，那么就在心中默默地吐槽它吧，微软一向在移动平台上反应迟钝，而且很可能是有意而为，毕竟如果推出iOS、Android平台的Office套件，就等同于帮助竞争对手丰富产品线。

刚才介绍的软件都比较适合在平板电脑上使用，而在屏幕相对更小、硬件配置低的智能手机上，同样也有不少出色的应用。例如“**Office Suite 5**”“**金山Office**”“**金软Office**”“**ThinkFree Office**”“**OliveOffice**”等许多软件都可以实现基本的文档处理功能。其中“金山Office”还支持把文档存储在“快盘”中，其他办公套件或支持与Google文档同



“Numbers”的操作界面，比较适合在iPad上使用



“Quickoffice”的主界面，它支持多种网盘的数据同步

步，或可以上传到Dropbox网盘（**图4**）。使用这些办公软件配合高速的3G互联网，完全可以随时随地查阅文件。不过必须要指出的是，如果长时间在小屏幕上操作，会造成严重的视觉疲劳，而且办公效率也会随之下降。

可以看出，随着移动办公应用的不断丰富与完善，人们办公的方式已经在悄悄发生了改变。今年年初中国台湾省一家媒体公布了他们的调查数据，在参与调查的企业中，约有49.6%会计划把iOS平台加入到公司的办公流程中，35.7%的企业选择了Android，而Windows Phone（包括移动版Windows 8）则占到了24%。

不过在笔者看来，该数据并不是特别有说服力，起码在中国大陆，多数企业至今还停留在WinXP平台，专用软件、办公自动化系统也都为其定制，在企业的工作流程中，移动办公类软件难有用武之地，多停留在查看资料、修改文档的级别，只有极少数有财力的企业会针对移动平台推出适合自身的办公软件。但毫无疑问，移动办公的大趋势已形成，它的潮流迟早会影响到我们所有人。因为我们人人都向往移动办公。有需求就有市场，一块巨大的蛋糕摆在那里，谁来吃、何时吃就看市场对移动办公的接纳程度了。



“OliveOffice”支持Google文档和Dropbox同步

网页浏览器

说完了办公软件，我们再来谈谈另外一个重要的应用——网页浏览器，几乎每个PC用户打开电脑之后的第一件事情就是上网，而作为用户与互联网最直接的交互窗口，一款浏览器的好坏会直接影响到用户体验。其中在PC端由谷歌出品的“**Chrome**”浏览器从它诞生之日起，就饱受众多粉丝的关注与喜爱（**图5**）。在短短两年内，这个可怕的“版本帝”已经升级了17个版本，从功能到性能上都有了质的飞跃。



Chrome浏览器目前已经占领了25%的市场份额

虽然移动平台的Android系统自带了桌面简化版本的“**Chrome Lite**”，但是不支持扩展应用，而且也远不如桌面版本美观实用；而在iOS中Safari的表现也只能用勉强来形容，最新版也没有过多惊喜。究其原因在于硬件性能上的巨大差距，导致了移动平台浏览器很难与桌面版媲美——你也一定经历过因为内存不足，浏览器崩溃的情况吧。

如果你的手机或平板电脑内存在384MB以下、处理器主频没有达到1GHz、架构落后于Cortex-A8，则无须过多考虑，选择支持重排版的“**UC浏览器**”吧，它的多页面内存占用甚至是普通浏览器的1/3～1/4，纯文本和缩略图的页面对处理器的要求更低，页面滚动也更流畅（**图6**）。更重要的是，UC浏览器对流量的控制无疑是非常优秀的。笔者测试时用它打开某门户网站首页，再与Safari做对比，得出的结论是UC浏览器消耗的流量仅为480kB，而Safari达到了惊人的1.3MB。

UC浏览器低硬件要求、少流量消耗的特点带来的副作用是网页不那么美了，一切都仿佛回到了DOS时代。如果你的设备配置较高就应该享受最佳的浏览体验，Android上的“**Firefox**”以及iOS上的“**iCabMobile**”都是不错的选择（**图7**）。如果对流量敏感，可以使用UC浏览器备用，或者选择消耗流量同样较低的“**掌上百度**”“**Opera Mobile**”和“**QQ浏览器**”。除了以上提到的几款软件外，“**天天浏览器**”“**迷人浏览器**”和早期用户数较多的“**海豚浏览器**”也可以尝试一下（**图8**）。



重排版后的页面显得比较简陋，不过浏览速度飞快





“Firefox”打开完整的主页，不改变排版形式



“海豚浏览器”支持手势，速度也比较快

随着移动互联网的发展，会有更多的人花费更多时间用于移动终端上网，这就要求相应的软件必须不断地完善自身的产品，在功能上向PC端靠拢，在操作上往便捷化迈进，在兼容性上适应更多的设备，除此之外还要考虑到移动客户端独有的特点，这样从PC到移动设备才能实现真正意义上的转移。

影音播放

看电影这件事情如今早已不是电影院的专利了，我们可以在家中的PC上随时欣赏互联网分享的各种大片和电视剧。国内安装覆盖率最高的还要属“**暴风影音**”这款平民级播放软件。它可以支持网络上多达687种视频格式，最新版本还加入了特有的为网络视频画质优化的“左眼键”功能（**图9**）。



神奇的“左眼”功能会将网络视频的画质显著提升

由于硬件和系统存在巨大差异，移动平台上的影音播放软件比较混乱，国内PC用户熟悉的“暴风影音”“QQ影音”“酷狗”等虽然推出了移动版本，但在用户反响上明显不如当初登陆PC平台上时的巨大。究其原因是在移动设备上观看视频容易造成各种疲劳，尤其是那些喜欢在入睡前躺在床上看片子的用户，“累眼睛”“累手”“累脖子”都是不可避免的。不过随着Android和iOS的升级，未来移动平台一定有能力替代传统的PC，为电视提供高清视频，因此我们不妨提早熟悉下，看看各平台的优秀软件都有什么。



“Mobo Player”可以播放MKV、FLV等流行格式

Android平台上的“暴风影音”依靠之前累积的人气，推出了1.0 Beta版，支持扫描存储卡上的视频文件，操作上也很比较简便。不过在兼容性方面显然不如“**Mobo Player**”“**VPlayer**”和“**Rock Player**”等软件出色，许多音视频格式不能播放。若论播放兼容性，笔者依然推荐“Mobo Player”（**图10**），它会根据硬件自动下载配套的解码器，可谓Android用户的福音。在音频播放方面，多数软件已经朝着在线音乐的方向发展，比如知名的“**豆瓣电台**”“**虾米音乐**”等都是装机量极高的应用（**图11**）。不过如果追求欣赏高质量音乐的体验可能会让你比较失望，因为目前的移动设备，多数在硬件层面不适合用来欣赏FLAC、APE等无损音频，因此若仅播放MP3、WMA等音乐，一款自带歌词显示的软件就已足够。

对iOS用户来说，硬件的统一性带来了不少好处，在众多播放器中，下载量居前的“**OPlayer**”和“**AVPlayer**”各有千秋，严格来说后者更适合观看RMVB视频（**图12**）。当然还有一些播放软件未被大众接受，例如近来被誉为“1080P神器”“RMVB神器”的“**EC Player**”也是发烧友喜爱的软件之一，且不时有限时免费下载的优惠，大家可择时收入囊中。同样有限时免费、功能上同样出色的“**Rush Player**”“**Flex Player**”等却少有人问津。要知道iOS上的软件更新速度都比较快，所以笔者推荐各位读者在恰当的时机把它们全部购买回来，以便日后升级获得更新的功能和更佳的播放性能。

在大屏幕移动终端逐渐普及的今天，视频播放软件的需求自然而然地出现了大爆发。许多移动版本的应用异军突起，抢占了许多已经在PC端大有作为的产品的市场，显然这些老牌的播放器还没有跟上时代的步伐。随着移动终端产品的发展，手机和平板电脑的屏幕尺寸与分辨率都会不断提高，逐渐向低端的桌面显示器靠拢。如何让PC用户在移动平台也能享受到同样的观赏快感，这才是众多软件开发商转移的终极目标之一。



“虾米音乐”的界面色调招人喜欢

“OPlayer”是iOS上必装的软件之一，虽然在UI设计上实在有些简陋

图形处理

我们在网上看到的很多不可思议的图片，大多都是爱好者通过图形处理软件制作出来的，它可以对照片和图像进行各种各样的修改，从而达到以假乱真的效果。而图形处理软件中最著名的非Adobe公司出品的**Photoshop**莫属，随之而来的“PS”文化早已风靡了整个世界（图13）。同样，Photoshop也推出了针对Android平台的移动终端版本——**Photoshop Express**。我们可以根据自己的喜好对图像进行剪裁、修改亮度、对比度和增加边框等简单的操作。另外Adobe也特别专为iPad定制了另外3款配套应用，包括允许用户使用iPad和PC切换图片的“**Nav**”，手指绘图工具“**Eazel**”以及调色工具“**Adobe Color Lava**”，分别可以提升用户在PC上使用Photoshop的效率。

13

Photoshop是每个电影、视频和多媒体领域的专业人士所必学一门功课

不过一个不争的事实始终摆在我们面前，移动平台受到硬件的限制，未来一段时间内可能都不会出现能与PC平台媲美的专业处理软件。不过笔者认为这并不是大问题，我们购买移动设备本来就是为了娱乐嘛。和PC上的情况类似，许多傻瓜式的图片处理软件大行其道，以“**美图秀秀**”为代表的一系列工具都有较高的下载量（图14）。

这些软件自带创意滤镜和各种各样的装饰挂件，任何人都可以在数秒钟内制作出漂亮的照片，于是所有同类软件都在滤镜及挂件上展开了角逐。除了“美图秀秀”以外，“**图片精灵**”“**照片工作室**”都是国内目前较为流行的应用，它们操作简单，均可免费下载。也有一些软件专攻滤镜效果，比如用来清除脸上青春痘、斑点的“**瑕疵清除器**”，和用来着色的“**色彩大师**”等（图15）。当然，它们的效果大都不能令人百分百满意。相比之下，在照片上添加挂件的应用更出色些，例如以漂亮字帖吸引人的“**Threat Letter**”（图16），和专门制作鬼脸的“**Kid Face:best**”，以及可以把照片贴在纸上的“**PhotoMashup**”。不过也有软件另辟蹊径，例如专门制作GIF动画的“**Gif快手**”，和让照片开口说话的“**PhotoSpeak**”等。值得注意的是，这些曾经在PC上存在的又渐渐被遗忘的趣味图片处理软件，如今都以各种形式出现在了移动平台上，这不能不说是个好消息。

Photoshop从PC平台来到移动平台可以说并不成功，其中的原因有很多，例如没有本地化、功能简陋和操作复杂等。不仅仅是Photoshop，AutoCAD同样也面临如此的窘境。失败的原因是制作思路停留在PC时代，并没有顺应移动终端“操作简单化，互联网应用化”的潮流，硬件限制的事实同样也不可避免。



“美图秀秀”操作起来比较流畅，内存占用合理

“色彩大师”相当于“光影魔术手”里的着色魔术棒

“Threat Letter”可以制作出漂亮的字帖

文字输入

自从个人计算机推出以来，键盘就成了不可或缺的外设。标准的键盘是由英文字母、数字、符号和功能键组成的，如果我们想输入中文，就必须借助输入法软件的帮助。当“**搜狗输入法**”在国内PC平台上站稳脚跟以后（**图17**），却发现移动平台用户并不是想象中那样，会自然而然地都去选择“搜狗拼音”。尽管在目前看来搜狗输入法仍是移动平台同类软件下载量冠军，数倍于竞争者“百度输入法”和“QQ输入法”，可是其他软件开发商并不会坐以待毙。在各类应用超市里，你可以见到比PC平台上更多的选择：“**华为输入法**”“**飞比输入法**”“**劲手快拼手机输入法**”等许多名气不大的产品，都在努力提升自身的产品水平，加入到争抢用户份额的大军中（**图18**）。

搜狐用了不到5年的时间将它打造成了国内最主流的拼音输入法之一

除了比拼词库量以外，各家也都有一些看家法宝。比如“**QQ输入法**”可以和QQ账号绑定，能同步数据还能帮助账号升级（**图19**）；“**百度输入法**”结合了自身搜索引擎的优势，开发了词库管理功能，词汇量不仅更大而且更准确；“**搜狗输入法**”可以将PC中的词库直接导入到手机中，延续了PC端的优势；“**触宝输入法**”拥有中英混合输入、按键纠错等功能，稍稍花些时间习惯后会显著提高输入效率；“**Go输入法**”的人机交互设计得最出色，长按虚拟键会出现选择用的圆盘，方便用户选择，并且有多种皮肤可选。



“劲手快拼”以长句输入为卖点，实际测试效果不错



“QQ输入法”额外为用户增加0.1天的活跃天数



“Swype”更适合英文输入

如果说上面介绍的软件都以丰富的词库和人性化设置为卖点，那么“**讯飞**”和“**Swype**”输入法则完全改变了我们的输入习惯。讯飞输入法集成了拼音、语音、手写、笔画输入方式，其中语音方式最有特点，它可以识别用户说出的文字，自行录入到文本里，还会随着用户语气的不同添加标点。不足之处在于，它对长句的识别并不算好，而且使用者必须说普通话以及需要联网查询等要求。“Swype”的有趣之处在于用户可以直接在每个要输入的字母按钮上顺序“抚摸”过去，软件就会弹出选词窗口，熟悉全键盘布局的用户可以使用（**图20**）。“Swype”的缺点在于手指不能离开屏幕，而且每次选择耗时较长。

翻译词典

如今我们正处在一个高速发展的信息时代，各种语言和各种文化都充斥着我们生活，想要了解其他国家或者和外国人打交道，就必须学会他们的语言。正因为如此，翻译词典类软件应运而生。遥想当年，“**金山词霸**”可谓是一个时代的象征、国人的自豪（**图21**），然而在如今的Android和iOS平台上，你已经很少见到它的身影，更找不到后期之秀“灵格斯”。相反，一年前还不是主流的“有道词典”，如今却占据了同类软件下载榜首位，取得的成绩远高于它在PC平台上表现。

在实际使用中大家可以发现，我们对移动平台翻译词典的要求几乎和传统PC平台一样，追求词库、例句的丰富度，以及使用上的便捷性。词库和例句越多，软件体积也就变大，这就导致许多开发者在设计翻译软件上采用了截然不同的思路。以“**有道**”为代表的翻译软件，采取了本地基本词库和联网查询相结合的方式，比较适合日常使用；另一种类型，例如iOS上的“**欧陆词典**”，它的收费完整版大小为171.22MB，包含大量的本地词库、整句发音，以及移动平台少见的划词搜索功能，更适合那些经常阅读外文以及大学生、文字工



“金山词霸III”是1998年最受关注的国产软件之一

作者使用（图22）。

除了上面提到的软件外，Android和iOS上都有“**韦氏词典**”和“**21世纪英汉双解词典**”，它们都集成了约10MB的本地词库，适合初高中学生。对于专攻英语、日语等级考试的朋友，笔者推荐“**沪江小D多语种词典**”，该软件的例句较全，而且支持例句发音，尤其是日语例句的发音标准，流量占用也不高（图23）。

在便携平台上“没落”与“提升”

乔布斯带着他的iPhone改变了全世界对智能手机的认知，而他的iPad甚至让人有了一种便携终端即将替代桌面终端的错觉。然而对于应用软件来说，可谓“几家欢喜几家愁”，由于操作系统的巨大差异以及开放程度不同，一些软件在移动平台上遭到了冷遇，而另外一些却得到了欢迎。

目前，只有少量的便携设备支持外接鼠标、键盘或U盘，而且也仅限于此，更多稍大型的办公设备例如刻录光驱、打印机和扫描仪等都无法直接通过便携终端来使用，这就直接导致诸如“Nero”一类的专用软件在移动平台毫无用武之地。文件管理类软件也是如此，大部分便携设备系统的文件结构相对简单，除非你喜欢折腾手机或是已经做好了将它当作PC来用的觉悟，否则“WinZip”“Astro”和“aBTC”这类文件处理的工具还不会马上被淘汰。但是如果你是个程序狂人打算在卫生间都想用手机来编程的话，我劝你还是放弃吧。复杂的图像处理、音视频制作等专业软件，目前还都是PC的“货”。

便携设备难道就如此弱爆了吗？当然不是。每天走在上班或上学的路上，你都会看到很多人拿出自己的手机来找点乐子。我打赌会有25%的人在看小说，25%的人在打游戏，25%的人在刷微博。为什么呢？因为他们平常没有时间坐在电脑面前来干这些事情。移动设备的普及在很大程度上拯救了这类应用软件，也拯救了这些忙碌的人，随时随地Kill your time。

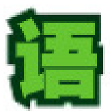
还有25%的人一定是在用手机聊天或者看视频了，作为和PC端同样重要的即时通讯工具和网络视频软件，QQ、飞信、优酷等在便携设备上同样一直努力给用户带来更棒的使用体验，同时也是对两个平台的一种互补。别忘了还有输入法这类默默无闻的软件在幕后支持着我们，不管是移动还是桌面平台，它们都非常重要。



“欧陆词典”是iOS上非常优秀的翻译类软件

日语发音功能非常实用





“断了的弦再怎么连，我的感觉你已听不见，你的转变像断掉的弦，再怎么接音都不对，你的改变我能够分辨”。

正如歌中唱的一样，当昔日许许多多的PC经典软件重新应用在移动设备上时，味道已经不对了。这不仅仅代表着战场的转移，更是人们生活方式的转移。科技的发展让移动平台快速崛起，大量的小公司与开发团队在新领域中找到了更多的机遇，使得移动应用在短时间内如井喷一般大量涌出，极大地满足了用户各种需求，甚至连各种黑客也忍不住时常在其中加入一些“催化剂”。在这些小公司当中，大部分是带着淘金的梦想进入市场，而作为不差钱的桌面软件开发商，无论是早期的谨慎观望，还是试探性开发一些试用版移动软件，都显然对这次大转移反应得过于缓慢，以至于完全没有抢到先机，当然其中也存在很多客观因素。不管怎样，移动设备已经与PC变得几乎同样重要，在电脑上可以做的一切事情，人们追求在手机或者平板上也能实现。相反，移动软件也同时正在影响着桌面软件的开发与发展，让我们拭目以待吧。P



如同候鸟的迁徙，应用软件的转移标志着新时代的到来



无穷扩展
——便携平台外设指南

■北京 max
河北 Cherry



在经过一代代的演变与革新后，智能便携设备在人们日常生活、学习和工作中的地位已达到一个新的高度，甚至在相当一部分人的眼中，它们已成为一种必需品。然而这些设备相较传统桌面应用来说优势巨大，但也有其局限之处，如：续航、自我保护、更便捷的输入/输出以及扩展等能力；因此对于那些手机不离身平板不离手的玩家和达人门而言，这些局限性会很明显地被体现出来甚至被放大。

如果这些设备本身无法在根本上改良的话，那么便携平台的外设产品就可很大程度地弥补上述这些不足。我们在此介绍一些表现突出的外设产品，以便让大家按需选择，便可最大程度地发挥便携设备的潜力。

提高续航能力，精彩更持久

iOS和安卓平台设备给我们提供了丰富多彩的掌上世界，但凡事总有两面性：大屏幕和高效处理器带来的就是续航能力严重不足；现已拥有这类设备的用户想必都很清楚，一天一充电甚至一天两充电的情况是家常便饭。如果你的生活相对规律，可在相应的场所各配备一个充电器来解决；但如果你从事户外作业或是时常要东奔西走，显示屏上的电量指示应该是你最关心的地方。试想当你在最需要它的时候，给你的回应却是低电量警告，这让人情何以堪……好在移动充电器的存在可以很大程度地缓解这一问题。

IWO艾沃移动充电器

该产品在投放市场后，以低廉的价格和极具亲和力的图案设计博得了不少用户的青睐。目前常见的有2种规格：

1.1500mAh，仅用于iPhone、iPod touch（nano除外）的各代产品

2.5000mAh，适用于iPad、诺基亚、摩托罗拉、三星、HTC等全系产品



特别推荐iPhone、iPod touch用户选购第一种规格的产品，它体积小巧，图案设计精美，方便易用；容量虽不大，但也可解燃眉之急。它的价格也较为亲民，虽说市场标价为268元（1500mAh）但基本可在各种团购网站和网店中以60元左右的价格买到。改充电器使用很方便，特别是1500mAh的版本，不需要任何连接线，在电量告急时，只需将其插在iPhone、iPod touch的连接埠上即可。但在这里特别要提醒大家的是，所有移动充电器仅供在救急的情况下使用，不能将其视为常规充电器，它们的接口插拔次数，内部电池充放次数都不是很高。

推荐理由：价格便宜、使用方便

适用人群：iPhone、iPod touch（1500mAh）用户

YOOBAO羽博烈日Power Bank YB631 6600毫安时

羽博是大陆一家较知名的移动平台外设厂商，以电池、充电器和各种保护套为主要产品。本次给大家介绍的这款移动充电器是一款全能产品，可适用于目前市场上的绝大多数移动设备。

规格参数	
输入	DC 5V/1000mA
输出	DC 5.3V/1000mA（最大）
容量	6600mAh
体积	102mm×46.5mm×42.5mm
重量	193g
执行标准	GB 4706.18-2005

该产品采用三棱体设计，通体乳白色，磨砂质感，线条等方面的设计与苹果各类产品如出一辙，其上设有控制按钮、电量指示灯、5档电量指示灯以及各种接口，一目了然；此外它人性化地在侧切面提供了一枚LED小电筒，以供应急之需。接口方面，它提供Apple连接埠接口、Micro USB接口及Nokia DC2.0接口，基本能涵盖目前绝大多数智能移动终端。它使用方便，通过变压器接驳

Micro USB输入接口为其充电，产品面板上的指示灯可提供当前的电量信息，完全充满需8小时，之后就可给自己的移动设备充电了。

总体来说，它可称之为一款全能型移动充电器，6600mAh的容量加上200元的售价，已算是性价比较高的产品。类似Apple风格的设计让果粉感到比较亲切，只是它体积虽小巧，但三棱体的设计在便携性上还是稍有阻碍，如果将其设计成手机电池式的扁长方体会更好。

推荐理由：超大容量、性价比较高

适用人群：对续航能力有较大需求的移动设备玩家





其实外接充电器产品面世已经有很长一段时间了，之前未被人熟知则是大家手里的移动设备耗电量并不大，所以只能算是小众产品；而目前主流的智能移动设备无论在用户界面还是性能上均达到了一个前所未有的高度，再加上受制于移动终端对体积便携性上有着较苛刻的要求，所以在产品自由续航能力上形成了制约；因此外接充电器才真正发挥了自己的作用。所以说，想要成就强大的应用，源源不断的电力是基础，这也是为什么我们把这类产品放在最前面的理由。目前市面上充斥着各种各样的外接充电器，容量和价格跨度都较大，建议大家选购正规厂商出品的以及适合自己的产品。

提升输入能力，聊天办公更顺手

平板电脑与键盘的组合，其实不仅是在输入能力上的提升，很多针对平板电脑设计的键盘，还提供了支架、更多接口、甚至是触摸板、鼠标、内置电池等，其实已经不应该算作简单的键盘，而是使平板更容易进行传统应用的解决方案。

1.iPad Keyboard Dock

参考价格：498元



专为iPad与iPhone设计的苹果键盘，采用阳极氧化铝制外壳，并融合了基座，在使用时以完美的角度托起iPad，并可进行同步、充电、音频输出等。它还可与其他iPad 配件如iPad Dock Connector to VGA Adapter和iPad相机连接套件等同时使用。

它外形小巧，宽度与iPad类似，采用反应灵敏的短行程按键，其特殊键可实现对各种iPad功能的一键式访问，例如主屏幕、Spotlight 搜索、显示器亮度、相框模式、屏幕键盘和屏幕锁定。



2.ThinkPad Tablet扩展键盘套件

参考价格：799元

ThinkPad作为强调商务能力的品牌，当然对提升商务能力的键盘也更加重视，随着其第一款平板电脑也推出了扩展键盘套件。

这款键盘专为平板电脑进行了优化，带有光学指点杆（小红点）、单独的Home（主页）、Back（后退）、 Menu（菜单）、 Search（搜索）按键，以及多媒体快捷键。另外提供了有磁性的水平支架，可支持3种不同视角。不过这款键盘和ThinkPad其他产品一样，价格相当不菲。



3.罗技平板电脑键盘

参考价格：499元

这是一款优秀的第三方蓝牙键盘，为安卓与iOS分别作出了优化设计，并秉承了罗技外设的一贯出色设计，轻便舒适、多功能。其键盘套可分开成为平板电脑支架，在输入时提供稳定和更舒适的视角。

扩展影音能力，享受不止方寸间

手持设备在体积重量和成本上的限制，使其在音视频方面的表现能力受到了很大限制。虽然目前移动数码平台的性能已相当出色，双核与1GB内存的配置已达到了近期PC的水平，解码1080P视频、玩3D游戏都相当轻松，但屏幕只能勉强达到720P分辨率，扬声器更是只能蜷缩在侧面的小缝中。自认有点发烧的影音爱好者们肯定是不能满足的，好在有很多的外设可以拓宽平板的屏幕与音域。

绝大多数便携数码设备都配备了标准的3.5mm音频输出接口，可连接的标配普通音箱，所以我们这里介绍的音箱主要是为它们进行了特殊设计的产品。我们刚刚介绍过近期支持iPod、iPhone等手机、MP3的优秀音箱，但目前最为火热的平板产品，却因为接口位置和强度的问题，适用的型号并不多见，但也不乏出色的大牌产品。

1.JBL On Beat

参考价格：1798元

这款扬声器底座外形时尚，设计精巧，旋转底座能够旋转，还可通过标准音频接口和复合视频输出接口外接其它音视频设备。它还支持对苹果产品进行iTune同步或充电，配备的红外遥控器则可进行远程遥控。



2.飞利浦DS8550

参考价格：2099元

飞利浦With Docking音乐基座DS8550是一款用无线方式连接的产品，它采用黑色弧形线条，据称能有效控制声音的衍射。由于采用蓝牙无线传输技术，并拥有内置锂电池，它可以摆脱线槽的束缚，放置在室内任何位置或随车携带，用户也可以把设备随身携带，随时切歌或运行其他应用。



3.Air Shuttle无线视频

参考价格：2099元

Air Shuttle(爱秀)是一款可将iPhone、iPod Touch以及iPad里的多媒体内容实时传输到电视屏幕上，用小屏带动大屏的产品。它由接收器和发射器及电源、A/V线组成。发射端与接收端都相当小巧（如右图）。它支持30fps的480p影像传输，清晰度略显不足，不过在电视上观看视频或玩游戏，远比小屏幕上的效果震撼。







4.SONOS无线HiFi音箱

参考价格：2980～3980元

这是一款采用WiFi/有线网络连接的音响系统，支持iOS、安卓手持设备和Windows、MacOS电脑。相对于蓝牙等无线连接方式，WiFi可使其更自由的摆放在不同房间内，由随身数码设备随时切换，保证音乐随时在身边播放。

SONOS亚洲区董事，总经理张亚玲女士在MacWorld Asia上曾经接受记者的采访，表示即Play:3之后，SONOS还将针对中国市场推出一些更加物美价廉产品，且不会在品质上妥协，让我们一起期待吧。



趣味性最重要，做个数码大玩家

手持数码平台对大多数人和在大多数时间，更像是一款数码玩具，看多了前面那些一本正经的配件一定感到厌烦了吧，要是配上那些东西，不就又成了一台PC吗？那么下面我们就来看看有哪些配件可以让我们不再把平板当PC用，而是成为一个自由时尚的数码大玩家。



1.AirPort Express无线路由器

也许有很多人对笔者把这款无线路由器作为趣味性外设感到惊讶，但相信大家在实际用过之后就会理解了。这是一款外形酷似苹果数码产品充电器的小玩意儿，但功能却相当强大，

除了连接有线网作为无线路由器，支持10位用户同时上网之外，还可不用任何连接线，将苹果iPhone、iPod Touch乃至iPad平板电脑里的多媒体内容传输到电视屏幕上（需要设备支持）。因此这是一款既可作为商务伴侣，又能作为娱乐助手的产品，远不是普通无线路由那么简单。

2.单反镜头转接环



从名称就可以知道，这是一款与单反式照相系统（SLR）有关的产品，但与我们的智能便携设备又有什么关系呢？其实这是一款可让iPhone连接单反镜头的适配器，包括一个铝制外壳和适配器。它有佳能和尼康单反镜头接口两种型号，价格也仍然是走“单反毁一生”的路数，约合1580元人民币。

Photojojo还推出了不少有趣的数码摄影周边装置，有兴趣的朋友不妨去其网站上逛一逛。

3.外接镜头



除了将单反相机镜头接到iPhone上之外，很多厂商还推出了直接针对iPhone设计的镜头，特别是长焦产品，例如右图中Rollei的18mm广角、8倍变焦镜头，为了保证长焦安装和拍摄时的稳定度，厂商搭配提供了背壳及三角架。

4.游戏手柄



目前主流智能手机的游戏样式多样，但大多数都采用和横持方式，大家是否感到方方正正的外形其实握起来很不舒服呢？那么我们给它加上手柄吧。

与游戏机不同，手机游戏手柄大都不是分离式的，而是将手机直接嵌入手柄中，以利用智能手机的重力感应、加速度感应等能力来进行游戏。有了手柄，那种玩得太爽把手机扔出去的情况，应该会少得多吧。

5.支架不简单





虽然经常被叫做手持设备，但有时候我们真的很想把它们放下使用，例如在开车导航时、厨房烹饪时，又或者在艰难山路上无法腾出双手的时候，前者我们可以在市场上找到很多兼容或专用支架，后者该如何解决呢？答案是胸前挂/支架，我们就让平板电脑成为一台随时可以查看的电子地图了，当然也可以边走边看我们最喜爱的电影或者书籍，不过这样可有点危险，笔者绝不推荐。

6.复古风的话筒



当电话声响起时，从口袋中拿出小巧的亮闪闪手机……等等，你已经OUT啦，哪怕你拿出的是最新iPhone 4S，也不够fashion了，最新的时尚是从怀中掏出一个老式电话机的话筒，上接耳廓，下靠嘴边，就可以轻声轻语的煲电话粥了。

在我们提到的移动外设中，大家也许会发现针对苹果产品的设计特别多，这其实也反映出了目前手机外设市场的问题，那就是相对于型号数量庞大、形状各异、设计各有特色的智能移动设备，苹果有限的几种平板电脑、手机、MP4在设计上带有明显的继承性，所以为其设计外设，在连接、安装方式上更容易实现完美兼容。且由于型号较少，因此苹果智能数码产品每种型号的发售量都相当巨大，即使进行专门设计，也能保证足够的发售量，因此外设厂商都在第一时间推出针对苹果的相应产品。不过除了少数过于个性化的型号外，大部分外设还是会生产针对其他数码产品的型号，或者会在设计时尽量兼容其他品牌的手机与平板电脑的。

目前为智能手持设备设计的各种周边也远不止这些，从日常应用的皮套、电容笔，到天马行空般的设计，例如遥控直升机、健康监控等。它们与各种优秀的软件一起，帮助智能手持设备渗入了从工作到教育、娱乐的生活各个方面。



萌芽篇

→年代：2000年前
→关键词：应运而生、适合的、开拓者、各领风骚。

计算机的起源

世界上第一台电子计算机ENIAC诞生于1946年，主要用于计算炮弹弹道。据报道，它使用了18800个真空管，长15米，宽9米，占地139平方米，重达30吨，比一间普通教室还大，比5只大象还重。它每秒只能进行5000次加法运算，但极耗电，据说“每次一开机整个费城西区的电灯都为之黯然失色”。

20世纪60年代，计算机从电子管时代相继跨入晶体管时代、集成电路时代，以及现代的大规模集成电路时代，让计算机在个人计算领域应用成为可能（图1）。


一台计算机就有一间教室大的时代已经一去不复还

1977年发售的Apple Ⅱ是最早的实用型个人电脑，它搭载了1MHz 6502微处理器、4KB内存、16色显示屏幕以及用以读取程序及数据的录音带接口，并在ROM中内置Integer BASIC编程语言，其视频控制器能在屏幕上显示24行×40列的大写字母。具备多个扩充插槽，使它可“借”大量的第三方装置（如显示、存储卡）以扩充功能。直到今天，在一些美国校园的博览室里还能看见它的身影（图2）。

第一款真正意义上的x86兼容PC则是IBM于1981年推出的Model 5150（图3），它采用英特尔的8088 CPU（与8086兼容），在当时是一款性能十分强大的16位处理器，含有2.9万个晶体管，运行频率为5MHz、8MHz和10MHz。而在可移动平台发展方面，GRiD Compass 1101成为世界上第一台折叠式的笔记本电脑，它采用英特尔8086处理器、CGA（Color Graphics Adaptor/彩色图形适配器）显示器、1200bit/s调制解调器，配有键盘。

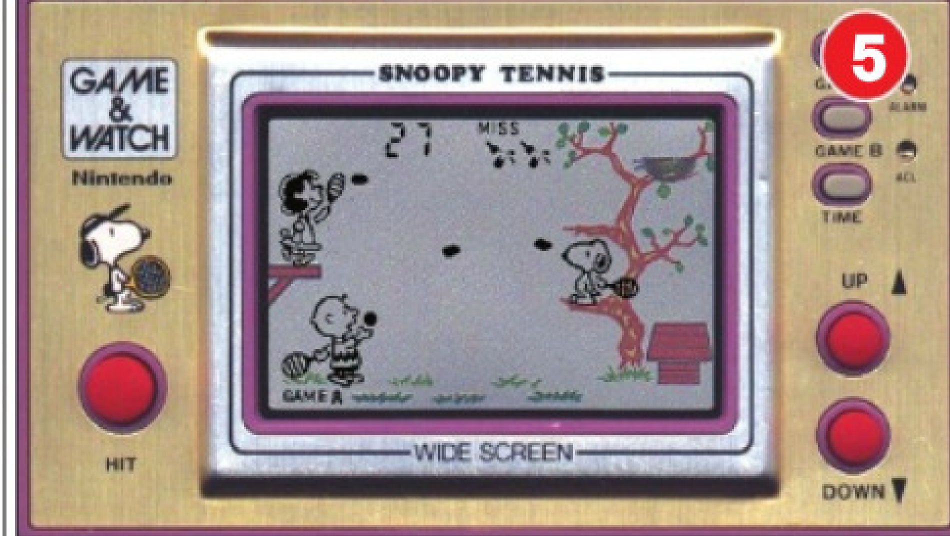

直到九十年代Apple Ⅱ仍在校园中发挥作用


Model 5150已具备现代x86 PC的雏形

几乎在同一时间，实用化的便携平台也应运而生，远在PDA（个人数字助手）概念出现前，惠普就于**1982年推出了其第一台手持式便携平台HP-75C**。这款产品内含HP 8位（Capricorn）CPU，包括了48K ROM和16K RAM（以及3个ROM扩展端口），支持运行BASIC和VisiCalc。尺寸为25×12.5cm，重737g。具备当时台式机的所有功能，可以用来存储在野外获得的数据然后传送到主机系统中，还可以和外设连接（例如调制解调器、打印机及绘图仪）。**除了显示屏略显寒酸之外，其硬件配置已能和Apple Ⅱ这样的PC萌芽者一较长短**（**图4**）。

1980年由任天堂公司推出的G&W（Game Watch）更是一款划时代的具备开拓性意义的便携产品。作为世界上第一台掌上液晶游戏机，它具有一个“GAME A”与“GAME B”按钮，内置简单游戏，拿在手中就像一本“小人书”。由于体积小、重量轻，因此一上市便受到了当时上班族和孩子的追捧（**图5、6**）。


HP-75C就像一个大号的电子计算器



G&W让人怀念


另一款让人难以忘却的廉价掌上娱乐设备——方块机

而全球第一台真正意义上的个人掌上电脑则是惠普在**1990年推出的HP-95LX**。该机代号“美洲虎”，是惠普公司的第一台PDA，它采用MS-DOS系统，全QWERT键盘与独立的数字键区，以及512KB RAM。内置有一个财务计算器，一个电话和地址簿软件，一个简单的文本编辑器和一个红外线连接用于传输数据，支持PCMCIA接口，2节AA电池可支持正常运行大约一个月的时间。**号称具有PC/XT计算机（PC/XT采用Intel 8086作为CPU，在主板上预装了256KB的DRAM和40KB的ROM，还带有一个容量为10MB的5英寸硬盘）两倍的运算能力，**并非全是妄语（**图7**）。


HP-95LX

相比之下，1993年苹果电脑公司推出的Newton（牛顿）掌上电脑，则是PDA这个概念的奠基者。这是一款在今天看来仍具超前意识的产品，它采用480×320分辨率的大屏横屏显示屏，支持PCMCIA双插槽，内置NiMH充电电池组，也可替换用4节AA普通电池（12～36小时续航时间），内置串口、modem接口、音频输入输出接口、红外接口、内置喇叭和麦克风，配置全面。唯一的缺陷就是运行速度较慢，也不够小巧，999美元的售价再加上当时PDA的软件不丰富，面对强势的486 PC和正吹来的“奔腾（Pentium）”风、Windows大潮，在昙花一现后就渺无声息（**图8、9**）。


已约20岁的Newton以今天的眼光来看，还不算落伍

谈起便携平台的发展过程，不得不提的还有Game Boy。众所周知，**Game Boy（简称GB）是任天堂公司在1989年发售的一种电池驱动携带式电子游戏机，**主频4.19MHz，采用2.45英寸最大分辨率160×144的四灰阶液晶屏。**虽然其处理器运算能力远不如同期推出的486处理器（25MHz起），但游戏效能却相当不错，**各种经典游戏亦层出不穷，成为当时销量最高的游戏机种（**图10、11**）。



1993年采用800纳米（0.8微米）工艺制造，含有310万个晶体管的奔腾（Pentium）处理器，让PC处理器全面进入性能至上时代和多媒体时代


GB（GameBoy）及随后推出的GBC充分满足了当时用户对便携游戏平台的渴望



世嘉推出的GG（Game Gear）虽然在硬件配置上更强大，并采用了彩色液晶屏，但耗电量太大成为其败笔之一。充分印证了，适合的才是最好的这句名言

同时期，后来曾成为全球掌上电脑市场领导者的Palm（奔迈）公司也杀入这个市场。1993年10月，Palm公司便推出了其第一款掌上电脑产品“Zoomer”。虽然这款产品与苹果的Newton一样，不够轻巧、运行速度也不佳，在市场上很快就石沉大海。但也让Palm公司很快就发现了当时PDA应该主攻的方向：PDA产品的设计主旨不应是要替代用户的台式机或笔记本电脑，不是和PC死拼运算能力，而是替代传统纸张的功能，在具备更卓越的便携性和续航能力同时，操作简单价格低廉，既可以和电脑同步数据，也可实现需要便携设备实现的相应的PC功能。这也成为相当长时间内，便携平台发展的主流思路。

这也让随后推出的“Pilot”产品一炮打红。**1996年4月，Palm Pilot 1000掌上电脑问世，**它采用了Palm OS 1.0操作系统，采用摩托罗拉Dragonball（龙珠）16MHz处理器，有256K内存，具备二级灰度STN 160×160分辨率无背光手写触摸屏，119×81×18mm的体积和162克的重量，在今天来看仍是可接受的范畴。**它已能完成386电脑的相应任务，并具备同等效能（图12）**。



采用灰度屏幕的Palm，在硬件配置上并非最高，但在相当长的时间内力压很多彩屏机，适合的需求、超长的续航能力是其成功的基石之一

小结

处于萌芽期的便携平台虽然在硬件性能与PC平台有差距，但在应用上已能独当一面。通过相应的软件，可以实现文字处理、文档编辑、收发“伊妹儿”、日程安排、约会提醒、电子记事、电子便签、通讯录等等常见功能，支持当时已开始日渐流行的电子辞典、电子书、掌上游戏等学习娱乐应用。它们已不愧为一款功能较齐备的“掌上电脑”，其应用能力完全可媲美一台老式的x86电脑。像GB这样术业有专攻的掌机，游戏功能和游戏可玩性一点都不输于当时的PC，最重要的是还可随身携带。对于当时的商务人士、数码用户、便携平台爱好者，乃至被窝一族来说，对这类便携平台的渴望度一点都不低于PC。

成长篇

→年代：2000～2010年

→关键词：彩色、性能、多媒体、多功能、标清/高清、无线、触控、智能手机。

便携平台为我们带来的有别于传统PC平台的体验，随着时代的进步，它们也在与时俱进。例如在彩色显示方面，黑白和灰度屏幕的便携设备早已难以满足用户对色彩的渴望，真彩化并能更好的适应多媒体应用的需求的设备成为流行趋势。

在Palm掌上电脑方面，进入2000年后，一系列能代表便携设备发展潮流的Palm产品被推出，例如彩屏的Palm Ⅲc、更轻薄的Palm Ⅴ、支持无线网络的Palm Ⅶ、加入了存储卡槽的Palm m505、向智能手机方向发展的Treo 600等等（**图13**）。

以**2004年推出的Palm Tungsten T5**为例，它是当时一款硬件配置较为强大的掌上电脑产品，采用Intel PXA270处理器，主频416MHz，ROM容量256MB。配合2700G多媒体加速芯片和Palm OS或WinCE操作系统，它可以实现各种视频加速与3D加速功能，理论上可以支持任何媒体格式。**其硬件性能已可比拼1999年的奔腾Ⅱ PC平台**。当然，硬件性能提升的同时，带来的弊端也很明显，那就是续航时间的大降，数小时的续航能力实在让便携用户忧心（**图14**）。

此时的PDA市场，正陷入一个怪圈。一方面，面对功能更全面，正开始在市场上兴起的智能手机，PDA这种功能相对单一，应用面更窄的产品被淘汰的趋势越来越明显，让厂商感到极大压力。因此很多厂商都试图利用更高速的处理器和更先进的图形处理芯片打造出办公、娱乐、游戏三方面性能都达到最大化的产品，而且它还必须有一个更养眼的大屏幕。另一方面，因此造成的高昂价格、巨大体积和高耗电又让PDA在性价比、实用型等方面更不及价格逐渐走低的智能手机，加大了PDA市场所受压力（**图15、16**）。



硬件配置低是Palm的短处，当硬件配置大为提升的Palm机来临时，曾经引以为傲的长续航又不再，纠结



续航能力不够理想，如何用软件降低背光延长电池使用时间这类技巧就成为胖（Palm）友关注的焦点之一



缺乏适宜的强大硬件支撑和应用支持，让PDA全能化的命运和N-Gage一样



UX50作为索尼的一款探索性的PDA产品，开始脱离主流PDA阵营的设计思路，它具备较高分辨率、横屏、带键盘、支持蓝牙、Wi-Fi、摄像头，且机身小巧更便携

虽然Palm在后期也顺应潮流转向主攻智能手机，希望能够靠着Pre和全新的WebOS重振旗鼓扭转数年停滞不前的局面。但面对iPhone、Android乃至RIM的强势冲击，Palm智能手机市场亦急剧萎缩，并最终被惠普（HP）以12亿美元的巨资并购（**图17**）。



Palm Pre的多点触控屏幕、实体键盘等设计对自身来说是一种颠覆，但推出时类似设计的智能手机早已将市场瓜分完毕

掌上电脑的失势，并不代表便携平台在市场上会失宠。在诺基亚、摩托罗拉、HTC、苹果等公司的强势推广下，智能手机迅速成为对抗传统PC平台的一项利器。

其中的执牛耳者，当属iPhone。众所周知，**2007年6月上市的iPhone**是一款结合摄像手机、个人数码助理、媒体播放器及无线通信功能的手持设备，iPhone及其后续产品可以实现更佳的网络浏览、摄录、发送短信和接收语音留言功能，可以作为移动多媒体播放器使用，同时支持WiFi和2.5G/3G网络连接功能。开创性的支持多点触控操控，拥有虚拟键盘，第一次让用户在手机这类便携设备上也能感受到接近PC鼠标一样的操控便利。它也能更广泛的应用第三方开发的应用软件，相比传统的掌上电脑，其更像一部便携电脑。



流畅播放各种格式高清晰度影片，玩各种掌上平台游戏，让iPhone系列成为出色的多媒体设备

十分重要的是，iPhone在具备大屏幕的同时，也很轻很薄，一改性能强悍的智能便携设备必然偏厚偏重的弊端。从硬件配置和性能上来看，iPhone使用的ARM Coretex A8基于ARM构架的CPU，物理主频667MHz，**虽然性能还难以和主流PC匹敌，但面对同时期推出的PC架构最低端产品——华硕EeePC700上网本（800MHz赛扬处理器、512MB内存、2GB硬盘、7英寸宽屏），已完全可一争短长（图18）**。

在iPhone的推动下，智能手机市场也迅速转型，大型多点触控屏幕、更强的多媒体能力、更开放的软件平台、更人性化的界面和操控等成为智能手机发展的新方向。谷歌（Google）的手机操作系统安卓（Android）也借此迅速崛起，迅速越iOS（苹果）、RIM（黑莓）及Symbian（诺基亚），成为全球最大的便携平台操作系统（**图19、20**）。

当然，提到这个年代的便携设备，不可忘却的还有PSP（PlayStation Portable）。它堪称当时最强的便携平台之一。PSP作为SONY公司开发的多功能掌机系列，具有游戏、音乐、视频等多项功能。**PSP1000于2004年12月12日正式发售**，它采用480×272像素4.3英寸16:9比例、背光全透式的夏普ASV超广可视角液晶屏幕，显示效果一流。拥有介于PS和PS2之间的3D多边形绘图能力——为了使PSP的3D机能接近PS2的水平，SONY为PSP配备了两颗R4000内核（R4000是MIPS技术公司开发的RISC处理器，其CPU Core处理器频率为333MHz，具有128位的系统总线），对应的曲面NURBS建模更是PS2所没有的功能，**其浮点运算能力已经达到2.6GFlops，接近Pentium M处理器（2003年3月推出）的浮点运算能力，**使游戏画面达到了掌机游戏的新高度。

PSP可播放MPEG4视频文件，ATRAC格式与MP3格式等音乐文件；使用PCM音源，对应3D环绕立体声，音域广，音质好；搭载USB接口与Memory Stick记忆棒插槽，支持无线联机功能和WiFi，机能拓展潜力巨大。它虽然是一款8年前就已推出的产品，但时至今日仍不显落后，游戏大作不断，甚至图像仍在提升，足以证明其领先性。2007年9月20日上市的PSP-2000，比PSP1000轻33%，亮33%，薄19%（这种比较方式眼熟吗？），更合潮流（**图21**）。



苹果iPhone面临使用谷歌安卓平台的手机的激烈竞争



2009年底推出的Moto XT702、XT800智能手机，都堪称Android系统的代表作，轻薄的同时性能强悍。Milestone（里程碑/XT702）更号称是摩托罗拉的翻身之作，以74天105万台的销量打破了iPhone一百万台的记录



PSP不仅只是一台掌上游戏机，更是一台综合性的掌上多媒体娱乐终端设备。更轻更薄更时尚是便携平台外形发展的主要方向

小结

如果说处于萌芽期的便携平台在媒体表现方面还比较孱弱的话，这个年代的便携设备则开始在这方面展现出较强实力。2004年后推出的主流产品已开始变成以娱乐为主的多功能便携式多媒体平台，可以玩2D或准3D游戏、通过2.5G/3G网络或WiFi可实现接近PC的上网体验、具备更细腻的高清显示能力，可以流畅的看标清或高清电影、具备更大容量的储存能力、全新的拍摄系统可进行720P视频摄像、开始初步具备多任务处理能力，并且更轻薄。而且至关重要的是，这类主流产品在操控能力上也获得大跃进，电容屏、多点触控技术、重力加速计、陀螺仪的引进，大大强化了便携平台的人机交互性能，让游戏的体验更佳。总之，在这十年中，便携平台正在逐步走向成熟，其一些能力已可替代传统PC或其他设备，逐步成为用户追捧的全能型便携选择。

成熟篇

→年代：2010年后

→关键词：平板、3G/4G、多核CPU/GPU、3D、人机交互、全高清、智能MP4。

具备主流PC的性能一直是便携平台追寻的目标，虽然目前的便携平台在配置和性能上仍难敌主流PC平台。但**PSP和iPhone等新一代智能手机**的推出，说明凭借更高的效能和更针对性的软件设计，**入门PC能完成的任务，主流便携平台也正在逐步全面实现，这不得不说是IT市场的一次重大变化。**

iPad系列2010年至今最耀眼的产品之一。作为一款介于智能手机和笔记本电脑之间的便携产品，2011年3月推出的第二代产品采用了名为Apple A5的双核处理器，这使得iPad 2的运算速度为前一代的2倍，而图形性能为前一代的9倍。它在轻薄化道路上继续引领风骚，iPad 2比前一代薄33%，甚至比iPhone 4都要薄。iPad 2加入了前置和后置的摄像头，使用它们可以与iPhone 4、四代iPod touch和Mac进行Facetime视频聊天（图22）。



0.346英寸（9毫米）的厚度让人侧目

便携也3D

越来越强大的便携平台GPU——以智能手机和平板电脑为代表的便携设备正在走入高能多核的“CPU+GPU”时代。一款产品要想在市场上热卖，除了靓丽外形和强大的CPU外，还离不开性能强悍的GPU支持，PowerVR SGX就是被大部分高性能便携平台所选择的GPU。

从特性上来看，PowerVR SGX基于PowerVR高效率的Tile架构，与依赖显存以及集成晶体管数量的传统图形方案不同，PowerVR独有的专利Tile渲染与延续像素着色架构，集成了USSE引擎，单个核心内建顶点着色器以及像素着色器，只需很少的晶体管就能获得更高的性能与画质，功耗也更小。例如iPhone 3GS、XT702等手机便采用的PowerVR SGX 535，核心频率200MHz，具备高达7M/s的三角形生成率，250M/s的像素填充率，其实际3D性能已接近GeForce2 MX，并有着更高的效能和多媒体解码能力。

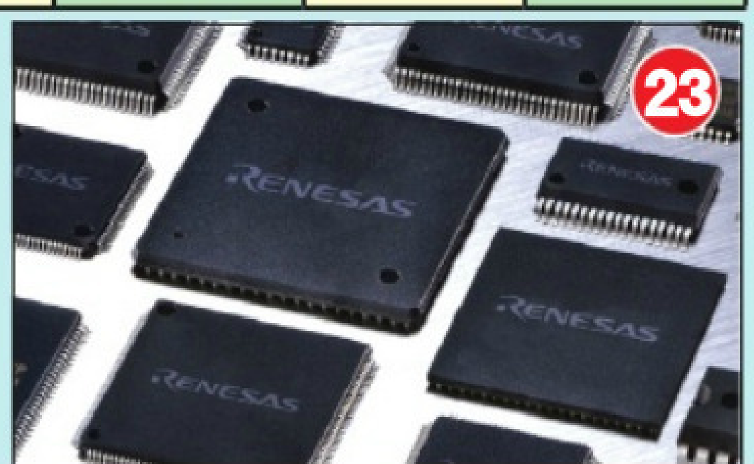
新款的PowerVR 5XT MP系列多核心GPU，号称图形性能是现有产品的5倍以上，无论是每毫瓦功率性能还是每平方毫米芯片面积性能都达到了掌上图形芯片的新高度，让智能手机、MID、智能MP4阵营能拥有主机级别游戏效果和豪华用户界面。（图23）

几种主流便携平台GPU对比

GPU名称	Adreno 225	PowerVR SGX 535	PowerVR SGX 540	PowerVR SGX 543	PowerVR SGX 543MP2	Mali-400 MP4	GeForce ULP	Kal-El GeForce
SIMD名称	未知	USSE	USSE	USSE2	USSE2	Core	Core	Core
SIMD的单元个数	8	2	4	4	8	4+1	8	12
每个SIMD的MADs个数	4	2	2	4	4	4/2	1	未知
MADs总数	32	4	8	16	32	18	8	未知
浮点运算（200MHz频率下）	12.8GFLOPS	1.6GFLOPS	3.2GFLOPS	6.4GFLOPS	12.8GFLOPS	7.2GFLOPS	3.2GFLOPS	未知
浮点运算（300MHz频率下）	19.2GFLOPS	2.4GFLOPS	4.8GFLOPS	9.6GFLOPS	19.2GFLOPS	10.8GFLOPS	4.8GFLOPS	未知

可参考的一些平台GFLOPS浮点运算性能

SONY PS2（6.2GFLOPS）、Intel Xeon 3.6GHz（1.8GFLOPS）、Intel Pentium 4 HT 3.6GHz（7GFLOPS）、Intel Core 2 Duo E4300（14GFLOPS）、NVIDIA Geforce2 MX400（2.8GFLOPS）、Geforce 6200（19GFLOPS）

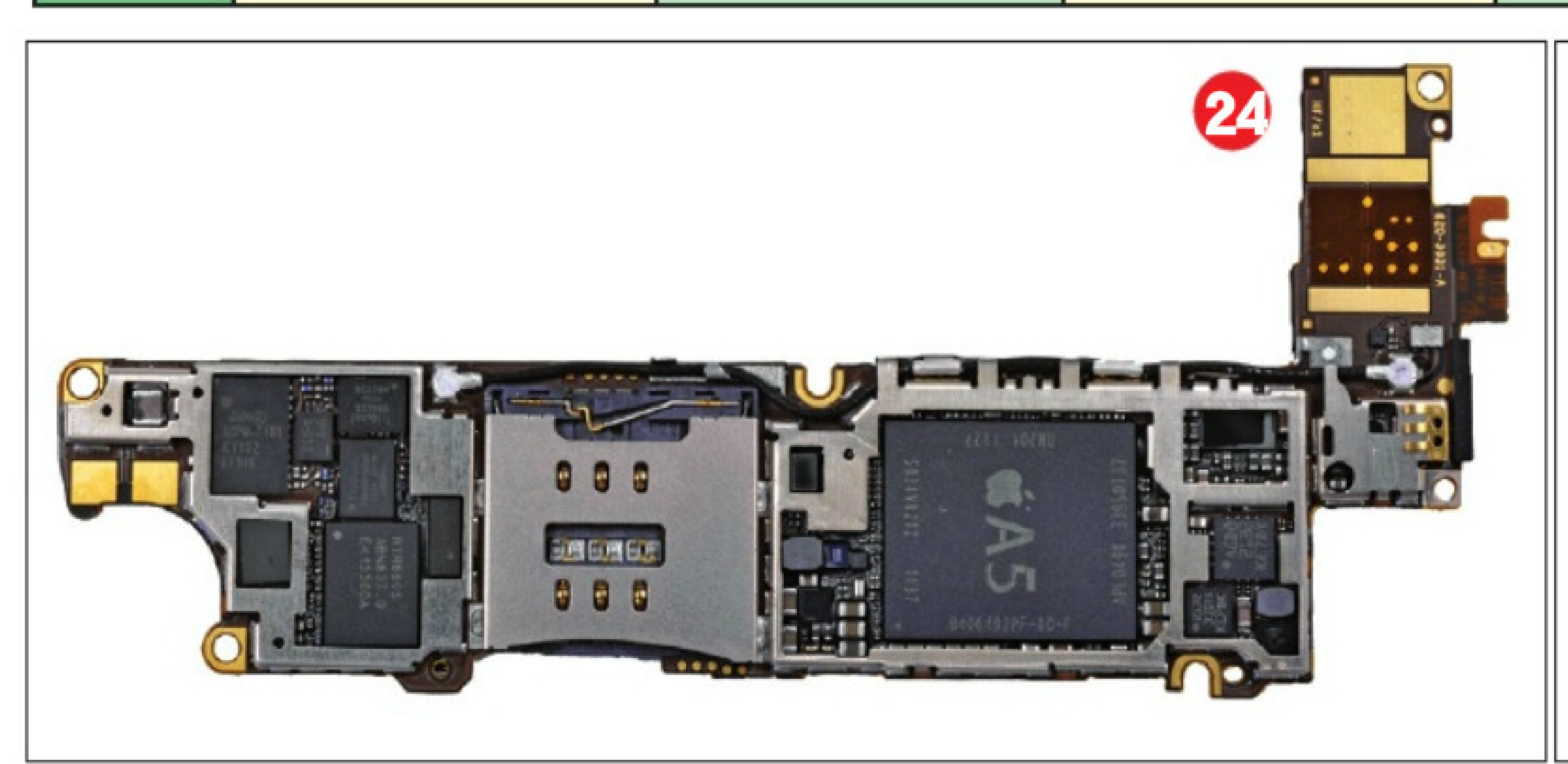


便携设备也开始全面步入GPU时代

近期市场上的明星手机则是iPhone 4S，作为苹果最新的智能手机平台，iPhone 4S的外观上与iPhone 4相似，但拥有更高像素的摄像头，搭载升级后的操作系统iOS 5，同样使用双核心的Apple A5的处理器——Apple A5双核心处理器实际频率800MHz，号称运算性能较上一代Apple A4处理器提升2倍，图形性能提升7倍，实际性能大幅度超越三星SⅡ和iphone 4；800万像素背照式CMOS感光组件相机配合LED闪光灯，5片镜片的光学组合，最大光圈f/2.4，并提升了拍照速度，支持1080p录像。（图24）

几种最新主流智能手机参数对比，从中可以管窥出智能手机发展的一些方向(参看图25~27)

产品	Apple iPhone 4	Apple iPhone 4S	HTC Sensation	Samsung Galaxy Nexus	Samsung Galaxy SII
厚度	9.3mm	9.3mm	11.6mm	8.94mm	8.49mm
重量	137g	140g	148g	135g	115g
CPU	Apple A4 @约800MHz Cortex A8	Apple A5 @约800MHz 双核 Cortex A9	1.2GHz双核 Snapdragon MSM8260	1.2GHz TI OMAP 4460 双核 Cortex A9	1.2GHz Exynos4210 双核 Cortex A9
GPU	PowerVR SGX 535	PowerVR SGX 543MP2	Adreno 220	PowerVR SGX 540	ARM Mali-400
RAM	512MB LPDDR 400	512MB LPDDR2 800	768MB LPDDR2	1GB LPDDR2	1GB LPDDR2
存储器	16GB或32GB	16GB、32GB 或64GB	4GB NAND with 8GB	16GB或32GB NAND	16GB或32GB
摄像头	500万像素	800万像素	800万像素	500万像素	800万像素
显示屏	3.5英寸640×960 LED	3.5英寸640×960 LED	4.3英寸960×540 S-LCD	4.65英寸1280×720 Super AMOLED	4.27英寸800×480 SAMOLED+



iPhone 4S之所以这样强劲，在于苹果的A5处理器，它集成双核心PowerVR SGX543图形芯片（SGX 543MP2）。在实际的测试中这块芯片在图形能力上可比拼Xoom搭载的Tegra 2处理器



8.49毫米厚度、1.2GHz双核Orion处理器，三星Galaxy SII （i9100）集成多个Mali-400MP显示核心，让其3D显示性能堪称一流



采用NVIDIA Tegra 2双核处理器的LG P990价格较平和



音效不同凡响的1.5GHz双核新机HTC Sensation XE





4G网络的智能手机，三星Galaxy SII Skyrocket和HTC Vivid

4G也成为智能便携设备追寻的主要方向，未来的便携设备在4G这种超宽带网络的支撑下，可实现更多更广泛更全能的应用。三星Galaxy SⅡ Skyrocket就是这样的全能机型，它是Galaxy SⅡ的衍生升级版，不仅支持4G网络，还将屏幕由原来的4.3英寸提升至4.5英寸，处理器也由双核1.2GHz提升至双核1.5GHz，成为一款配置更加高端的机型。该机的屏幕分辨率依然为800×480像素，不过摄像头提高至800万像素，比刚刚发布的Galaxy Nexus配置还要高。该机支持1080p视频摄录，拥有LED闪光灯，并且内建一枚200万像素前置摄像头。（图28）

而在掌上游戏机方面，任天堂3DS开创了掌机裸眼3D时代，它的上屏幕采用了日本夏普公司开发的3.53英寸裸眼3D屏幕，不需3D眼镜就可以观看3D影像，还配置了一个3D深浅控制滑钮，可依玩家喜好来调整。动态感应器和陀螺仪也成

为其常备功能，增加了游戏变化的无限可能（**图29**）。

2011年6月索尼公司在E3游戏大展上展示的下一代掌机**PSV（PlayStation Vita）**则更为抢眼。它配备基于ARM Crotex A9架构的四核心处理器，GPU则是四核心PowerVR SGX 543 MP4+，其运行频率仅为200MHz，但是每秒可生成1.33亿个多边形，**性能几乎可比拼当前的主流集显PC平台**。其5英寸OLED屏幕分辨率为960×544，为电容触控屏，后面也带有触控板，采用前后双面触控操作。包括WiFi版和WiFi/3G版两个版本。竞争目标已包含苹果iPod Touch以及市面上诸多智能手机与平板电脑（**图30**）。在低端市场上，值得关注的还有MP4市场的智能化复苏，取代了口袋中MID或PDA的位置。



裸眼3D也是一种潮流



PSV将在年底杀到

小结

小号的PC越来越像PDA，大号的手机越来越像电脑，这就是当前数码平台发展的一种趋势。而随着便携平台拥有越来越强的性能，特别是3D性能，让便携平台运行主流3D游戏或大型网络游戏也成为了可能。整体来看，**现在的高端便携平台配置上已接近2008年前后的低端PC平台，而更高效能的CPU与GPU架构，使其在应用能力、游戏效果方面达到了2008甚至2009年的中端PC（已进入DX9时代末期和DX10时代初期）、2010~2011年低端PC的水平（图31）**。

在如何做得更强劲与轻薄的同时，妥善解决性能带来的能耗问题，成为新一代便携设备需要直面的问题。iPhone 4S等双核手机的电池续航与待机时间都有了明显退步，而从索尼公布的下一代PSV掌机的电池实测数据来看，内置的2200mAh电池可以让Vita实现3~5小时的游戏，5小时的视频播放，9小时的音乐回放，这甚至不如7年前的PSP。如果便携平台的续航时间只和笔记本电脑相类似的话，在实用性方面会大打折扣。



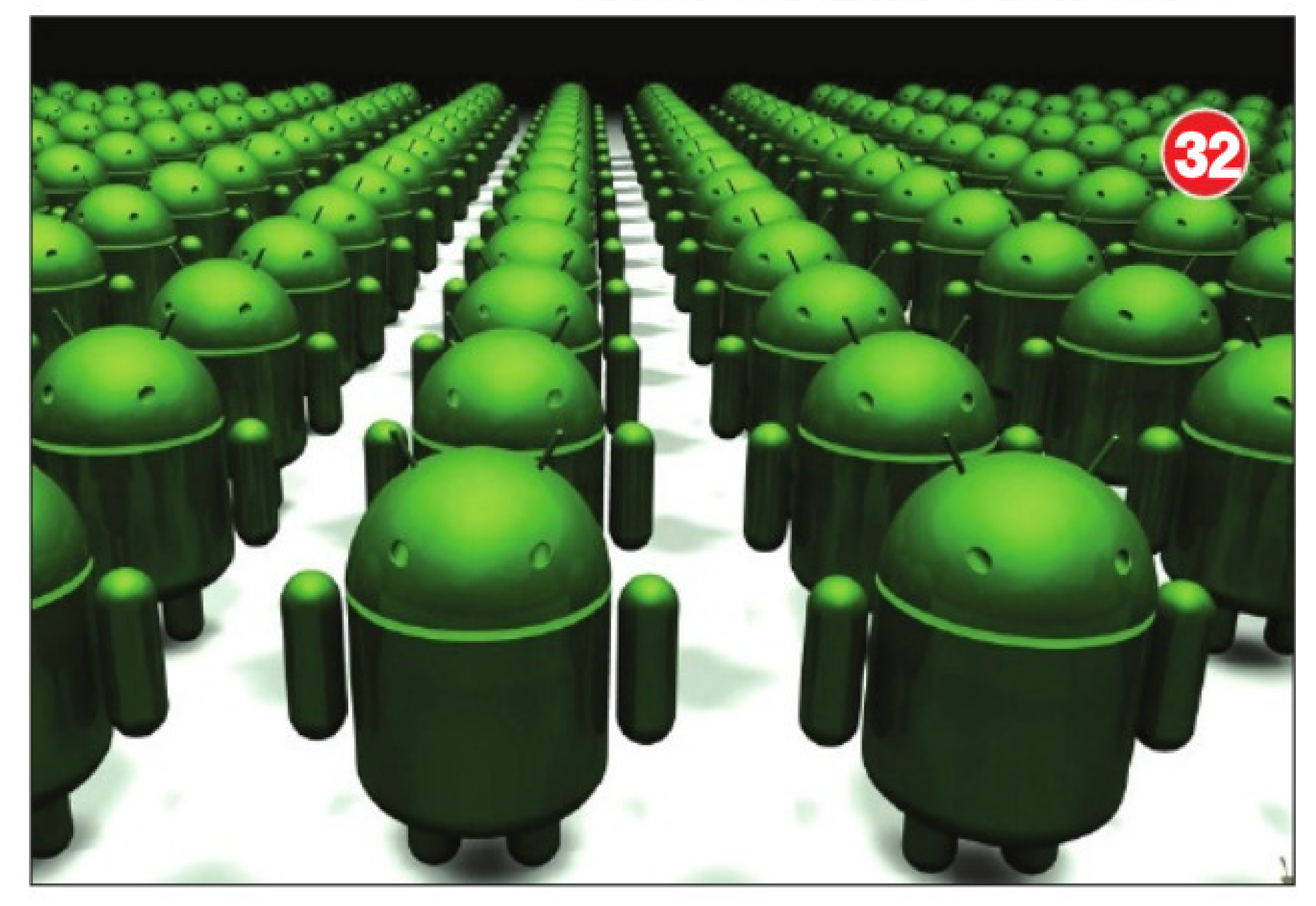
7英寸的三星P1000，手机乎，平板乎？

后记

便携平台要想在性能上超越当前的主流PC平台尚长途漫漫，但取代低端PC平台已不是幻想。特别是与最低端PC架构产品——上网本相比，目前的便携平台已能在更小的体积，相对更低的硬件配置的情况下，流畅的运行3D游戏、解码全高清视频，完成上网本能完成的几乎所有任务，已经在迅速蚕食其市场（**图32**）。

便携数码平台的性能与应用能力，正在加速追赶着PC平台，但在可预见的未来，它仍然无法取代PC，甚至无法离开PC的支持。只是随着越来越多的用户离不开便携设备，PC已经开始作出设计甚至定位上的改变。从这一点来看，两者确实是殊途同归，不过终点并非谁取代谁，而是一起创造并融合进更智能化和无缝化的新型数码生活。



便携大潮来势汹汹



小白有一台Android手机，左边隔壁的小明有台iPhone，两人碰在一起成天就比谁的手机性能好，讨论什么游戏好玩，随便交换点邪恶图片。突然有一天，小明开始满口都是“越狱”“解锁”“刷机”之类的术语，让小白根本搭不上话。

“难道我OUT了？”惭愧之余，菜鸟小白不得不向右边隔壁的手机达人小强请教。

——“手机买来干嘛，只是打电话？那你不如买个200块的手机，通话质量一样好！”

——“用手机来打游戏？能有游戏机强吗？上网办公？你累不累啊！”

——“我告诉你，手机买来就是折腾的！”

——“买手机来折腾自己，这不有病？对，没错！折腾就是一种精神病，哥得了这病，越折腾越精神！”

小强霸气四射的语录，深深地震慑了小白的内心。

嗯，从明天起，作一个幸福的人。解锁、刷机，折腾自己……

Android刷机篇

一、刷机危险吗？——刷机前必知的几件事情

“刷机有没有风险啊？”第一次接触听起来这么专业这么有深度的东西，小白心里还是有些忐忑，“会不会让手机变成砖头啊？”

“废话！”小强不屑的说教道，“干什么事没有风险？吃饭会碰到地沟油，喝奶有三聚氰胺，刷牙弄不好都会致癌，难道就不活了吗？”

“这……”小白感觉自己有些跟不上达人的思路，只好弱弱的又问了一句，“那我刷还是不刷呢？”

“你！”小强从心底里鄙视小白的犹豫不决，“想刷就刷，不想刷拉倒！”

“听你的，刷！”小白呆了半天，突然下定了决心，又补充一句，“出了问题你帮我解决哦！”

“我有说帮你刷吗？”小强无语……

Android手机刷机包括刷系统升级ROM和普通更新包，用来升级Android系统版本或者更新某些系统程序等等。手机刷机与升级电脑操作系统一样，对于追新、追求完美的用户来说，无疑是极具吸引力的。但是对于保守的用户来说，不刷机一样可以使用，盲目操作还会带来一定的危险。

刷机肯定是有风险的，正如刷电脑主板BIOS一样，但是风险远比后者小得多。其实在笔者看来，手机刷机更像是一个Ghost备份和恢复系统的过程。只不过手机系统不像电脑一样安装在硬盘上，而是放在手机的内置存储中。

手机刷机并不像电脑主板刷BIOS那样，出错了就会导致完全瘫痪。事实上，只要正确操作，悲剧的机率并不大。即使出了问题，也不会导致硬件损坏，可以用其他办法解决。不过还是需要提醒几点：

1. 刷机是属于在折腾中寻找乐趣的事情。刷机前要考虑好，如果自己是属于怕麻烦的性格，或者动手能力不强，那最好不要去尝试；

2. 刷机前要多多学习相关教程，对可能发生的各种问题有一定的了解；

3. 刷机前要作好数据备份；

4. 刷机后如果手机进不了系统，开机死机或者某些功能不正常，切忌盲目操作，要相信一定有方法解决的；

5. 在刷机的过程中，一定要保证充足的电量，以防不测。

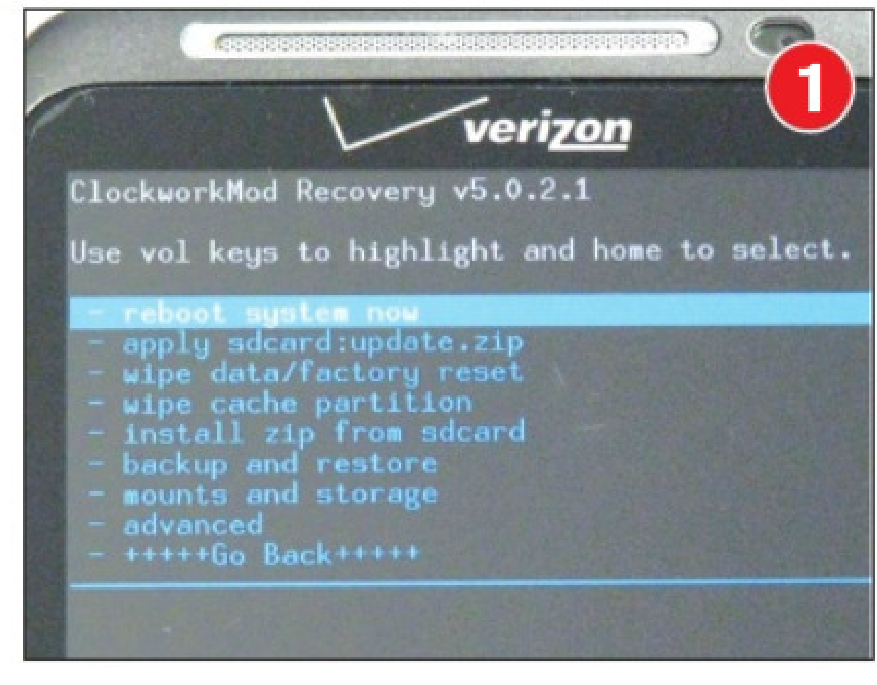
二、小白刷机初体验——ClockworkMod Recovery

“刚才的刷机须知听懂了没有？”“当然了，我还是很聪明的！但是Root、HBoot、Fastboot……这些都怎么用啊！”小白如此之白，让小强极度吃惊，“算了，先从最简单的刷入Recovery开始吧！”“嗯嗯，人家是第一次，不要

太困难哦！”小白有些期待。

Recovery是建立在Bootloader基础之上的一个刷机必备工具，如果把Recovery看作是手机的GHOST软件，可能会更好理解一些。Recovery除了可以替代在Fastboot界面下的刷机工作以外，还可以提供更多的功能，例如刷更新包、备份与恢复手机系统、清除缓存数据与分区等。但是Bootloader比Recovery更底层一些，手机可以没有Recovery，但绝对不能没有Bootloader。

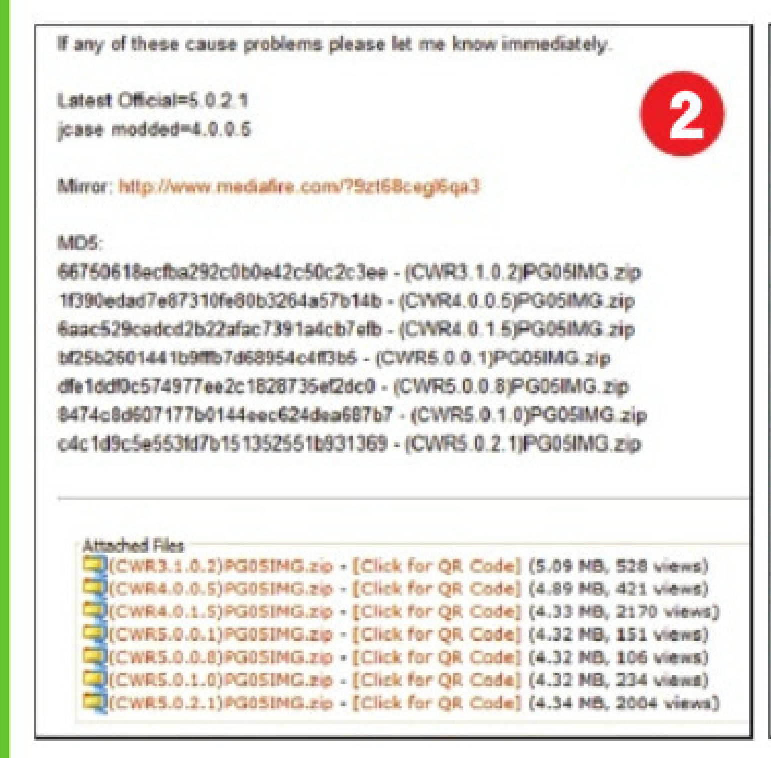
在关机状态下，按住音量减小键不放，同时再按下开机键，直到进入一个黑底的操作界面就代表成功进入了Recovery操作界面（图1）。目前最新版本的ClockworkMod Recovery是5.0.2.1，有的手机上安装的是旧版本或者没有安装Recovery，可以通过如下方法刷入。



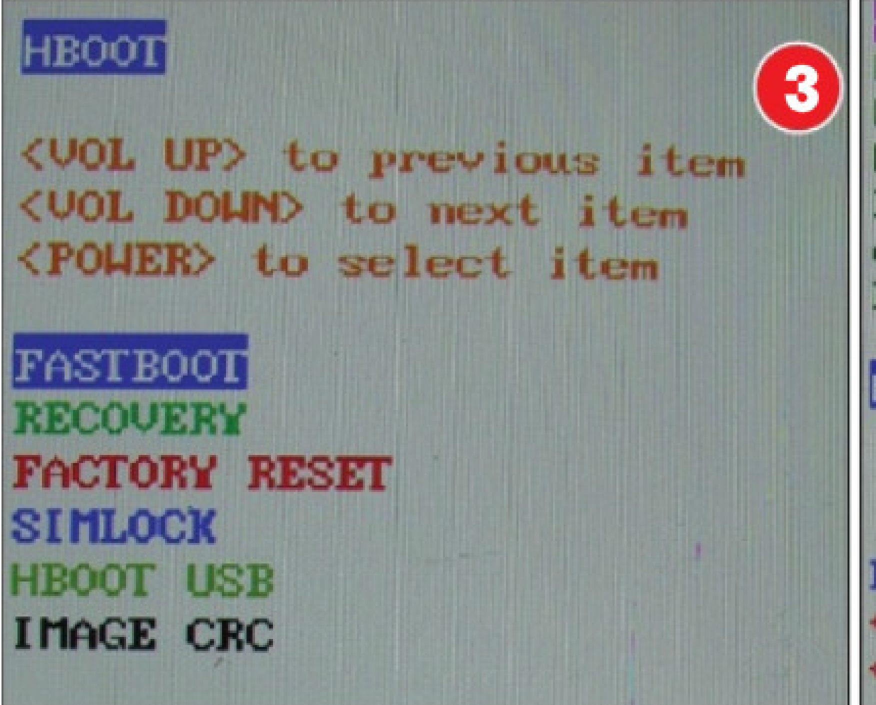
手机中的GHOST程序——ClockworkMod Recovery

首先，从网上搜索最新的ClockworkMod Recovery刷机包（图2），下载后得到一个ZIP文件，之后必须将它改名为“PG05IMG.zip”（**注：**各机型对应的文件名称可能有所不同，请确认后修改）并保存在SD卡的根目录下。

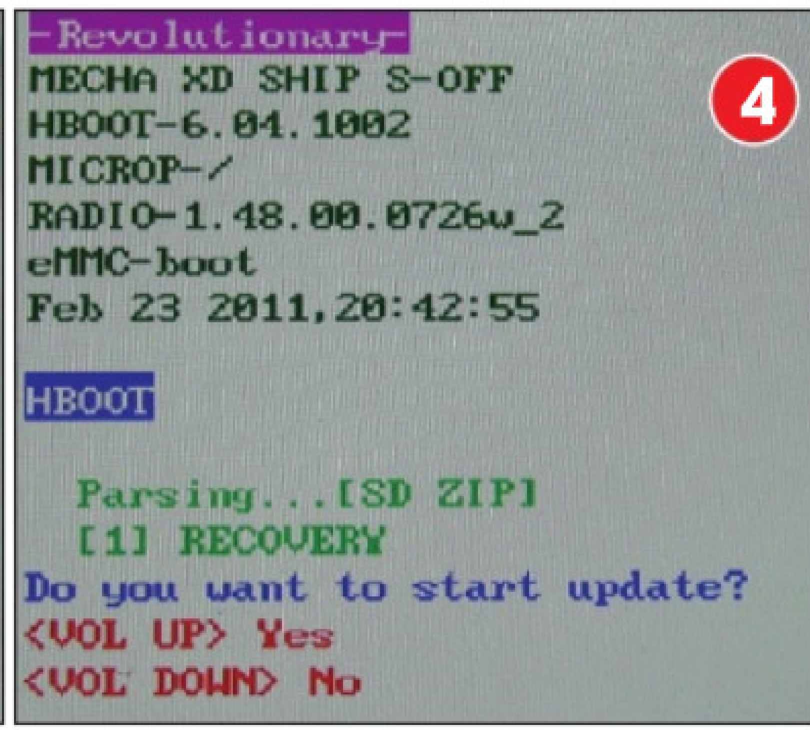
用之前介绍的方法进入Bootloader引导界面（图3），此时屏幕上会显示红色的Fastboot字样，按下电源键之后，系统会自动检测到“PG05IMG.zip”并询问“Do you want to start update?”（图4）。按下音量增大键确认更新系统，即可自动进行刷机。成功后会提示“Update Complete”，再次按下电源键重启系统即可。



高手必去的手机论坛xda-developers.com



字符界面仿佛让我们又回到了DOS时代



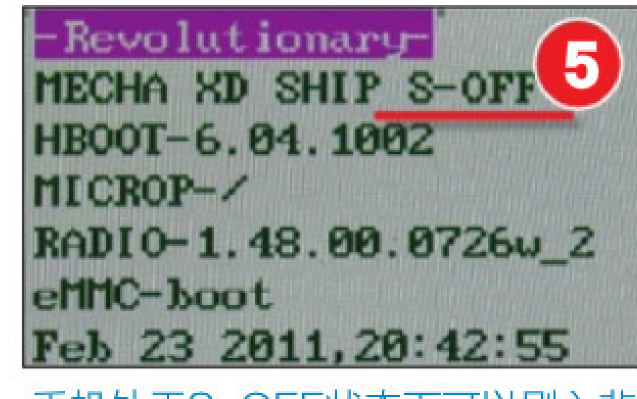
询问是否升级

三、关于S-OFF和Root

“就这么简单，刷机就是这样。”小强拍拍小白的肩膀，“从网上下载ROM包，使用同样的方法就可以刷机了。”

“啊！？”小白在吃惊的同时觉得很不可思议，“我还以为很复杂呢，这么简单啊？”

“切！当然没那么简单！”小强用看白痴般的眼光瞧瞧小白，“知道Root吗？知道S-OFF吗？知道Recovery怎么用吗？……不知道？那就继续跟我学吧！”



手机处于S-OFF状态下可以刷入非官方ROM

1. 刷机必先S-OFF

刚才介绍的刷入Recovery的过程，其实就是一个简单的刷机过程，升级系统的ROM包也是使用同样的方法。不过要注意的是，在实际的刷机过程中，我们还要注意手机解锁的S-OFF问题。

为了保护手机固件不被改写，Android手机厂商设计了一个安全保护锁——Secure Lock。所谓的S-OFF就是表示保护关闭，S-ON便是保护开启。如同电脑中BIOS的写保护开关，当选项打开时，任何对BIOS的修改都是无效的，所以我们在刷机前必须将它调整到S-OFF的状态（图5）。

2. Root不是刷机所必须的

高手们经常还会谈到Root的问题。所谓Root，其实来源于Linux的Root用户权限——Android本身就是一个Linux的一个变体，某台手机是否Root，就是指是否获得了最高权限，类似于Windows系统中的Administrator用户，可以执行一切系统操作。

查看手机是否Root很简单，安装一个叫作“Root Explore”的文件管理器。进入“system”系统目录中点击“获取权限”，将会弹出一个授权请求提示（图6）。允



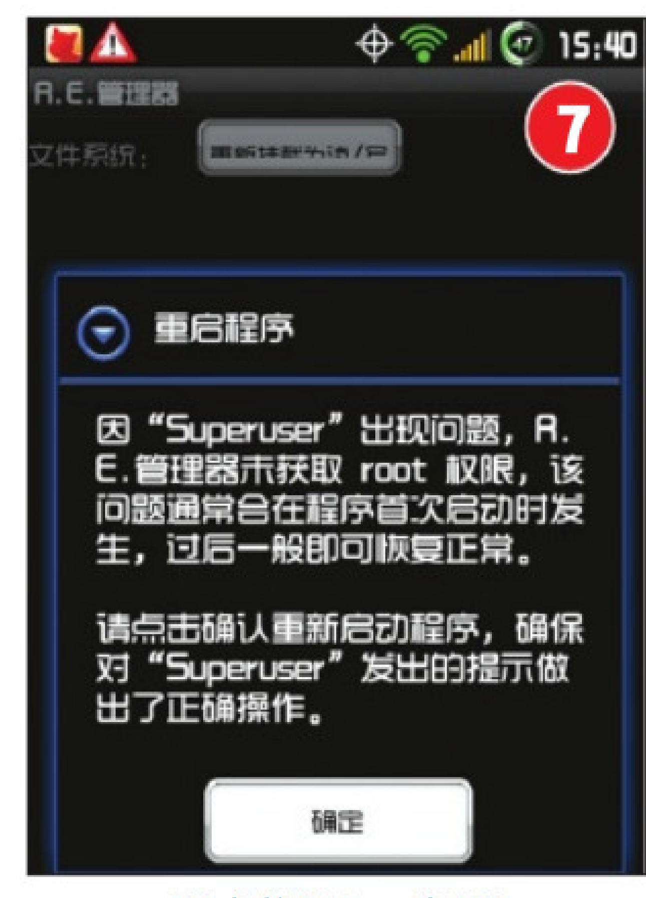
授权请求提示

许后如果可以对系统目录进行读写，表示获取了Root权限；反之会弹出如下提示（图7）。一般来说，手动刷机不一定要获取Root，但是之后介绍的一些刷机工具则必须要Root权限才可运行。

“哎呀！我的手机已经S-OFF和Root了！”小白欢喜地大叫。

“有什么好奇怪的！”小强再次鄙视道，“水货手机都是这样的。”

一般来说，除了原厂机和运营商的定制机以外，从网上购买来的水货、行货Android手机都已经做过了S-OFF和Root处理，可以直接刷第三方ROM。另外，网络上第三方ROM也都进行过Root处理，无须再重新操作。



要求获取Root权限

四、用Recovery更新Android系统

“既然我的手机已经符合要求了，该教我刷ROM升级Android了吧？”小白有些迫不及待了，“我的还是Android 2.1，听说Android都出4.0了，我也要刷Android 4.0！”

“Android 4.0！？”小强被小白雷到了，“你还以为手机系统跟Windows系统一样啊！”

1. 有备无患，刷机之前先备份

在刷机之前最好对当前的系统进行备份，以便刷机后出现问题时也可轻松恢复。备份需是要进入Recovery，除了上面介绍的方法外，还可以安装“启动控制”的桌面插件，方便地选择重启后进入Recovery或者Bootloader模式（图8）。



“启动控制”插件还有其他实用的功能

在Recovery模式中，使用音量增大和减小键高亮选择“backup and restore”项（图9），再选择“Backup”按下电源键进行确认（图10），就可自动进行备份。备份成功后，会在SD卡的“/clockworkmod/backup/”的目录下生成一个以日期和时间为名称的文件夹，在以后恢复时可以方便选择（图11）。

2. 刷机升级ROM

在Recovery界面中选择“install zip from sdcard”（图12），进入之后选择“choose zip from sdcard”（图13），然后指向SD卡中的刷机包（图14），按下电源确认后就开始自动刷入系统了。



备份与还原选项

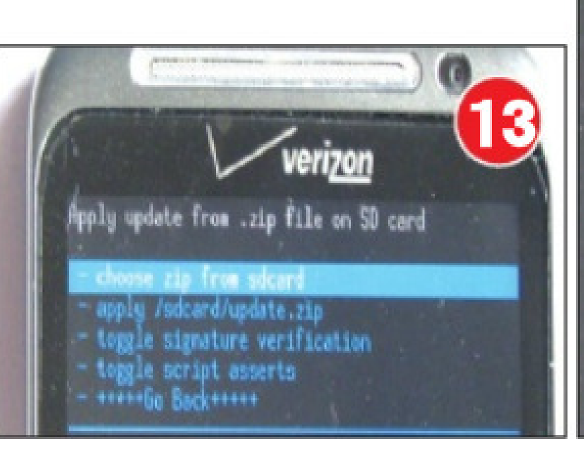


选择备份项

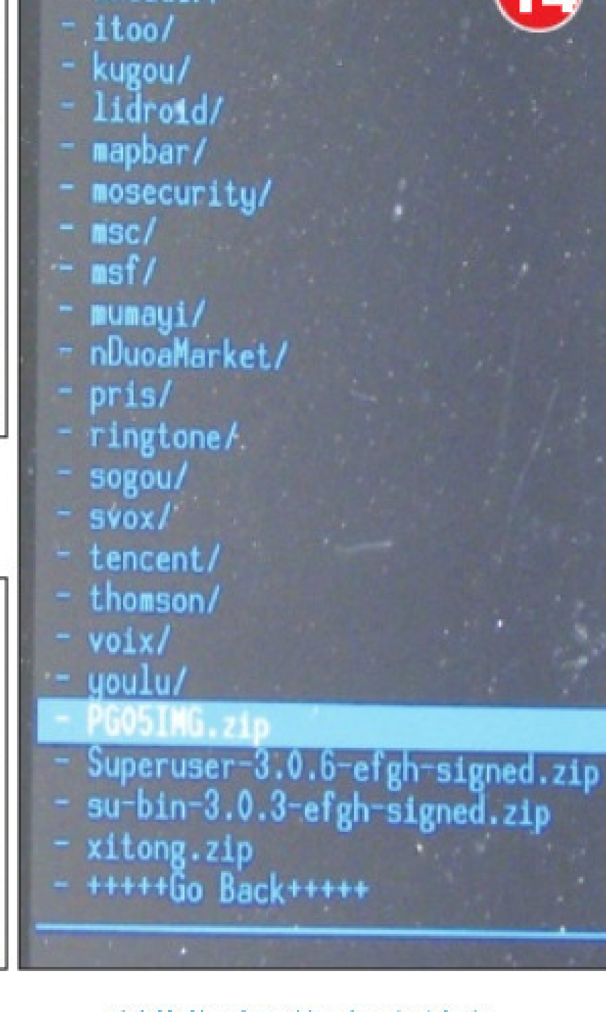
备份生成的文件



从SD卡安装ZIP刷机包



从SD卡选择刷机包



浏览指定刷机包文件名

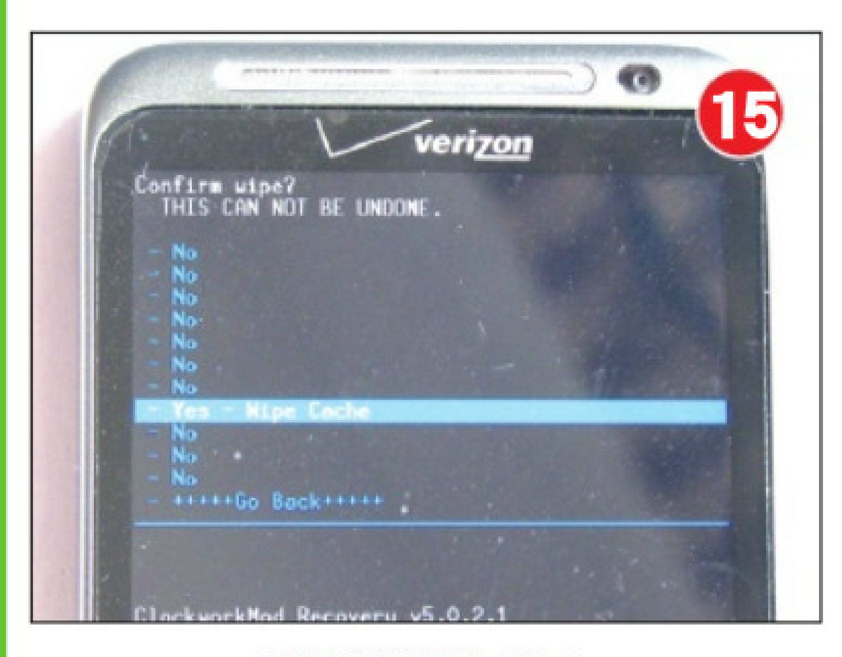
3. 刷机之前应该先Wipe

“想不到刷机原来也不复杂！”过了好一会儿，刷机完成重启系统，小白惊奇地发现原来手机中的软件还在，可是都有些小问题，“怎么系统有点慢了？”

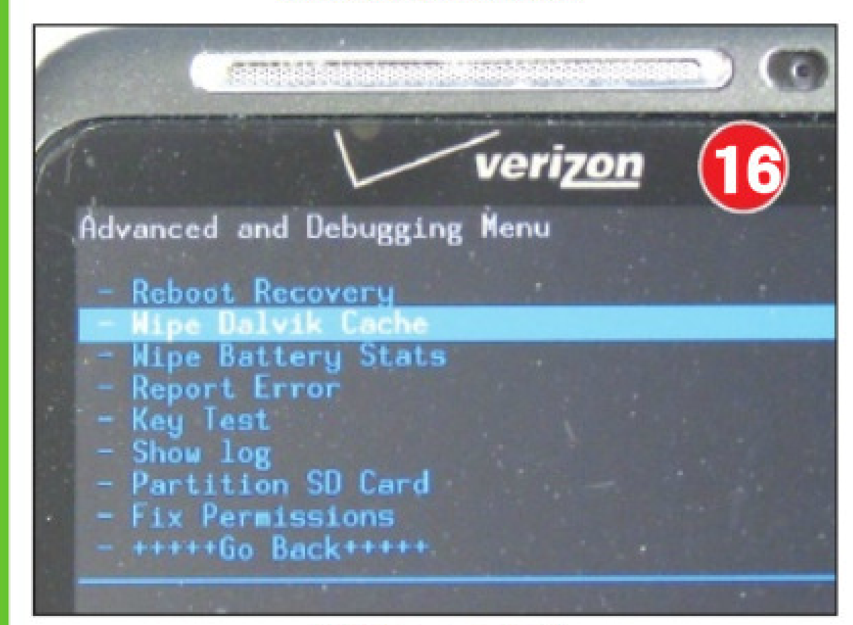
“你刷机之前少了一个步骤，没有清除原来的系统缓存，当然手机运行会有点慢了。”小强慢悠悠地解释道。

在Recovery主界面中选择“wipe data/factory reset”，就可以清除所有系统设置与用户安装的软件程序。当然如果不执行的话，就不用再重新安装软件和设置一遍了，不过如果要保证系统的稳定性，还是值得麻烦一下。

选择“wipe cache partition→Yes-Wipe Cache”（图15），即可清除缓存分区数据（图16）；选择“Advanced→Wipe Dalvik Cache→Yes-Wipe Dalvik Cache”，可清除APK程序的Dalvik缓存。这两步是必须执行的，不然的话刷机后的系统内存会被莫名其妙地占用，运行也会缓慢。



确认清除缓存分区



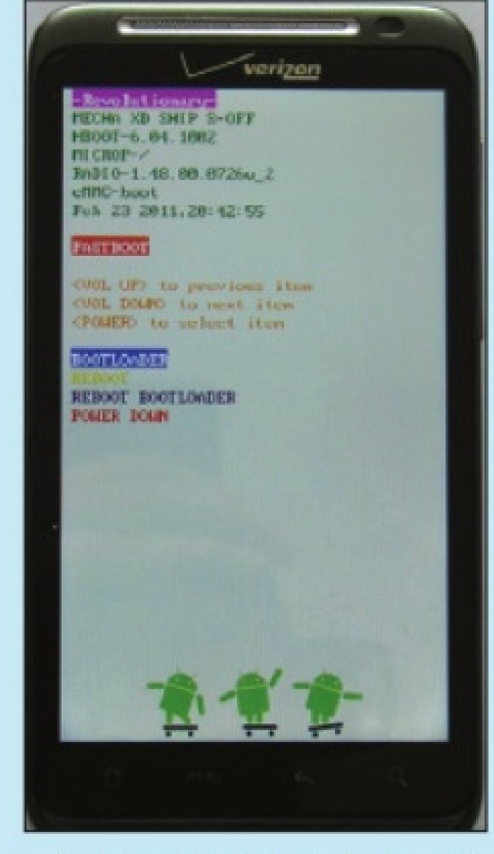
清除Dalvik缓存

Android手机的BIOS——Bootloader与HBoot

电脑依靠主板BIOS才能引导，手机同样也有类似的设计——Bootloader。BootLoader可以简单的理解为一段系统引导加载程序，用于初始化硬件设备、建立内存空间映射图，准备系统的软硬件环境，以便最终调用操作系统内核。整个系统的加载启动任务完全由BootLoader来完成。

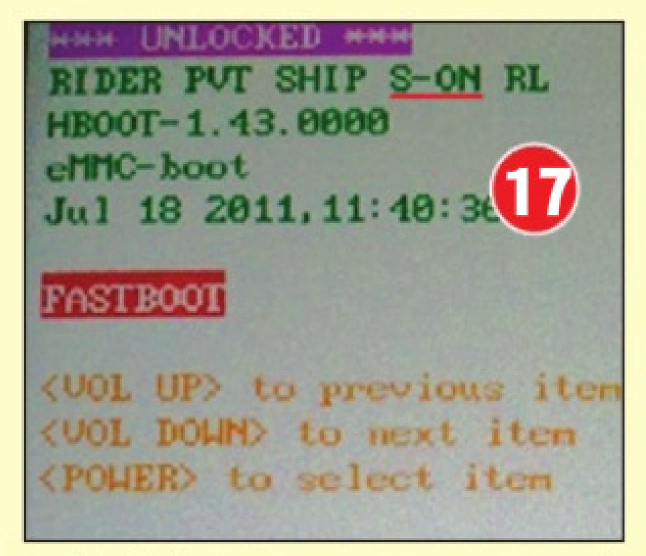
Bootloader最直观的表现是，在手机关机的情况下，按住音量增大键的同时，按下开机键即可进入一个字符操作界面（见右图）。这就是所谓的Bootloader与用户进行交互的HBoot界面，在HBoot中使用Fastboot功能，就可以进行刷机或系统恢复操作。

Bootloader是写入在固件中的，我们所谓的刷机操作绝对不会修改固件。因此刷机后无论出现什么问题，只要Bootloader没有损坏，就能进行Fastboot操作，甚至手机变砖了也绝对能重刷恢复——因此，不要把刷机想得这么可怕。


Bootloader引导程序界面

提示：手机变砖？——官方ROM引发的S-ON问题

初学刷机的人会常犯一个错误，就是无意刷了官方的ROM而导致手机重新回到S-ON状态，此时无法再刷入任何第三方的ROM程序（图17）。解决的方法很简单，再次进行S-OFF的操作即可，具体的方法可以上网搜索相关教程。



刷入官方ROM后Bootloader再次被锁

被小强忽悠了半天，原来还有“一键刷机”

其实手机刷机也有像Windows系统中“一键Ghost”的工具，当然前提是先掌握了上文介绍的方法才建议使用此工具——“固件管理器”。在使用之前必须获得Root权限，之后在功能列表中点击“刷入ClockworkMod Recovery”，即可自动写入或更新Recovery，无须重启进入到Bootloader模式下操作（插图1）。

要刷入固件ROM，可以选择“从SD卡安装固件”然后指向文件，随后在预安装选项中选择是否备份当前固件及清除数据缓存等（插图2），确定后即可自动重启刷入指定固件。

固件管理器最强大的功能在于可以自动下载当前手机所支持固件（插图3），选择“检查固件更新”功能即可。



自动刷机工具简单方便

预安装选项设置



正在下载固件包

iPhone刷机篇

自从小白学会了刷机，不仅喜欢折腾自己的手机，还经常折腾朋友的手机。尽管很多人感觉经过小白的热心帮助之后，手机好像只不过变了个主题，但是依然很高兴，因为以后手机有什么毛病，都可以找小白解决了。这不，班里的MM也找他来了——不过让小白傻眼的是，这是一台时下最为流行的iPhone，如果说刷不了的话，在MM面前就太没面子了。好在有Android刷机的经验和网上论坛的帮助，小白现学现卖开始了iPhone刷机之旅。

一、刷机之前先备份SHSH

在刷iOS系统之前，必须要做的第一件事情就是备份SHSH。所谓的SHSH，我们可以看作是一个激活文件，用于连接苹果官方服务器上判断该设备是否合法。备份了SHSH，才能在刷机后方便地恢复到上一个版本。备份SHSH的工具很多，用“iFaith”工具就可以方便地提取各个版本的SHSH文件（**图18**）。

运行iFaith，点击第2项备份当前系统的SHSH（**图19**），点击“Proceed→Let's go→Yes”备份SHSH（**图20**）。在出现的窗口中点击Start，按照提示操作进入DFU模式，随后自动开始备份。



iFaith备份工具



选择备份SHSH



选择“是”准备开始备份SHSH

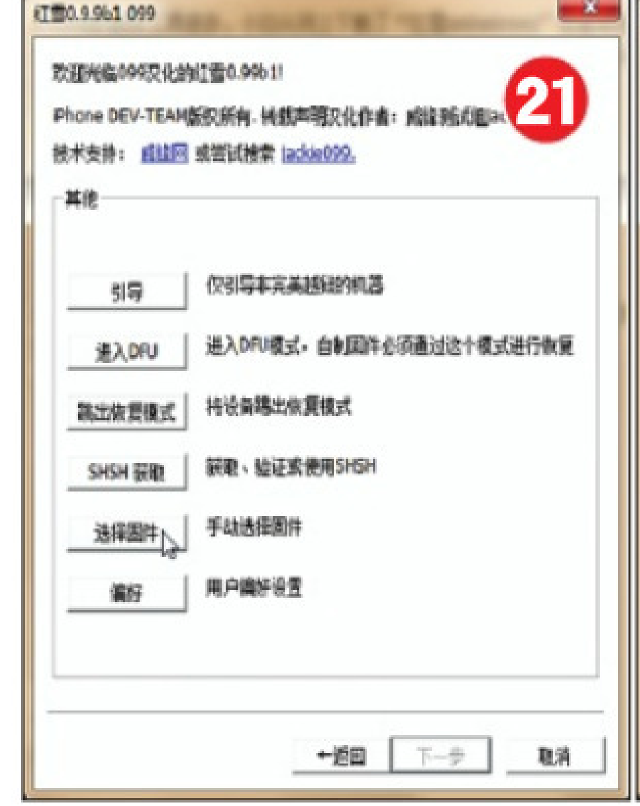
提示：利用iFaith与TinyUmbrella工具导出的SHSH文件是不一样的，恢复时需要使用对应的程序操作。

二、红雪redsn0wbrezz刷机程序

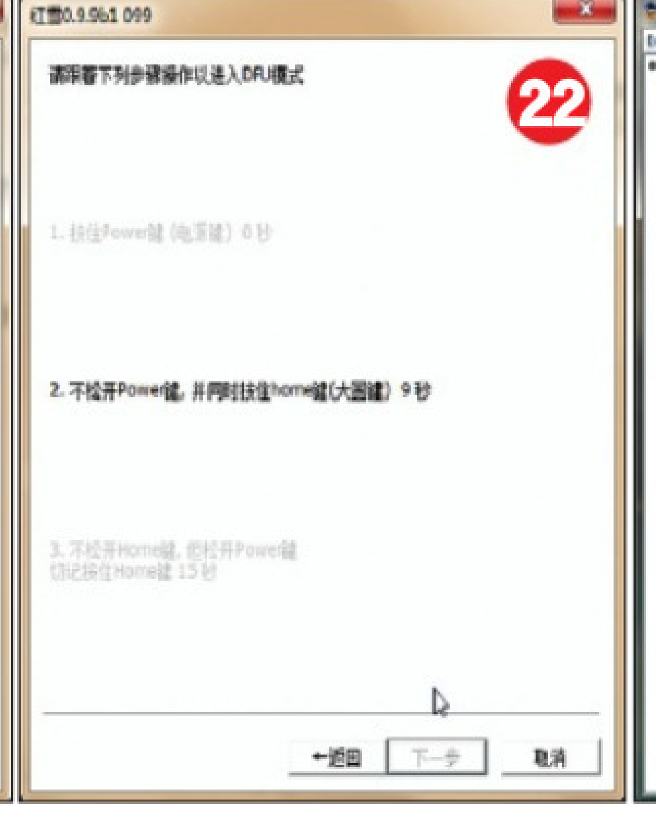
Phone的越狱工具很多，小白从网上下载了“红雪sn0wbreez”去基带自制固件，有锁或无锁的iPhone都可以用“红雪”刷机，刷入后就无须手动越狱。运行redsn0wbrezz汉化版，点击“其它→选择固件”（**图21**），指定好文件后进入DFU模式（**图22**）。

接着运行“TinyUmbrella”点击界面中的“Start ISS server”开始自建服务器（**图23**）。运行iTunes后出现提示框，确定后按住Shift键点击“恢复”按钮，在出现的对话框中选择自制固件，确定后即可开始刷机。

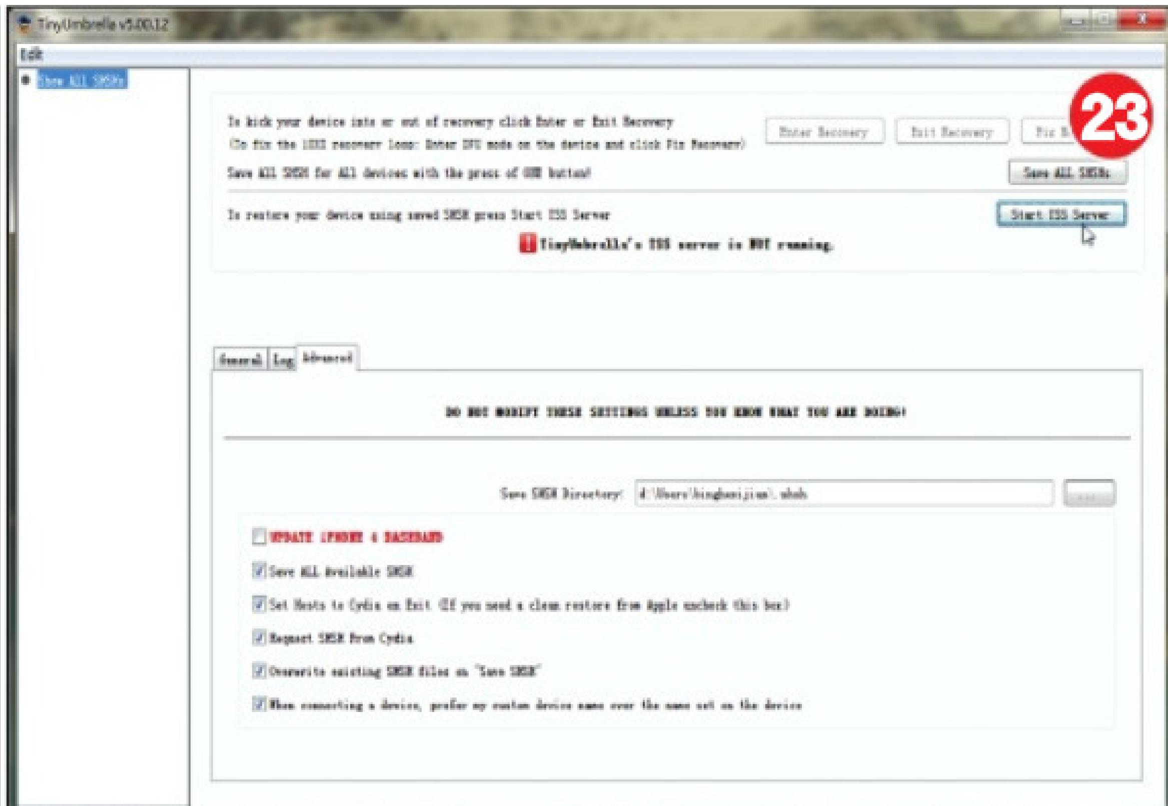
相对来说，iPhone的刷机比Android要简单一些。因为篇幅有限，关于自制固件、备份系统以及其它刷机软件就不作过多介绍了。如果有不明白的地方，记得随时请教身边的“小强”同学哦！



选择官方固件



按提示进入DFU模式



自建服务器

导致“白苹果”的几种情况和解决办法

1. 越狱失败：因为在刷机过程中掉电、数据线未插紧等情况而导致“白苹果”，简单的解决办法是使用“91手机助手”的白苹果修复功能，或者再次尝试刷机解决；

2. 不完美越狱：如果越狱程序还不成熟，开机时就有可能需要引导，否则也会发生“白苹果”的情况；

3. 越狱后复位、软件冲突和其他未知原因：再次刷机即可。

——知识，信息与问答社交

Quora引领的社会化问答热潮

■贵州 冰河洗剑



在如今这个时代，碰到了问题，遇上了麻烦，别人常常会告诉你“百度一下”。除了使用搜索引擎摸索寻找答案之外，在问答类网站上提问自然是更为直接的方法——百度知道、SOSO问问一类的传统问答网站就曾经帮助很多网络用户解决过不少问题。然而由于不专业的答案逐渐泛滥成灾，此类网站的公信价值早已一落千丈。国内如此，国外也是一样，于是以Quora为代表偏重知识型的专业社会化问答网站开始崭露头角。随着社交网络的发展，问答网站开始向社交与娱乐方面转变，新兴的娱乐社交问答站点成为了互联网目潮流的新风尚。

一、从快餐到私房菜：Quora的专业与社会化问答之路

被称为“中国互联网和IT圈个人博客第一人”的KESO，将“百度知道”“新浪爱问”这些第一代问答网站产品形容为快餐，而将Quora与知乎等第二代问答网站产品形容为私房菜。除了专业严谨的问答内容之外，Quora与知乎等网站更是建立起了整套的社会网络，以关系社区的形式来帮助用户寻找更好的答案。

1.区别何在？——关于Quora的一段问答

Quora（www.quora.com）是由Facebook的前CTO亚当·德安杰洛（Adam D' Angelo）以及Facebook的工程技术经理查理·切沃（Charlie Cheever）（图1）创建的一项社交化问答服务。2010年初Quora开始内部测试，在2010年3月即获得风险投资公司Benchmark Capital 1400万美元的投资，产品还未正式上线就被估值高达8750万美元。2010年6月，Quora正式开放注册，在极客圈中引起热议，更被美国硅谷人士极力追捧，很快便引起了新的社会化问答服务热潮。


Quora的创始人查理·切沃和亚当·德安杰洛

Quora究竟是什么？它与普通的问答网站有什么不同？关于第二代问答网站的开创者Quora，我们不妨来看看下面这段有趣的问答：

Jill：“你听说Quora这个网站没？是一个问答网站。”

Jack：“你是指Yahoo Answers？”

Jill：“不是，Quora上都是专家来给你的问题做出最好的解答。”

Jack：“听起来像Linkedin Answers？”

Jill：“也不是，社区会为最佳的答案投票，然后可以屏蔽掉一些不相关的答案。”

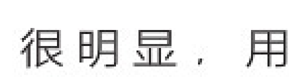
这段问答准确地展现出了Quora的两个特性：专业化与高质量的问答，SNS社会化的参与者联系。

2.高质量的作答者和问答内容

如果用国内的问答类网站来对比的话，Quora明显不同于百度知道、新浪爱问和搜搜问答这些常见的问答网站，它的最大特点就是“高质量的作答者和问答内容”。

在百度知道一类的问答网站上，参与问答的用户数量极多，但是我们经常可以看到大量文不对题莫名其妙的答案，真正高质量的答复往往寥寥无几（图2）。如果你提出一些略为专业的问题，得到有用答案的机会更是微乎其微（图3）。为了寻求高质量的回答，提问者不得不去专业一些的论坛发帖寻求帮助，这使得传统的问答类网站失去了原本的意义，成为了一处充斥着浅薄内容的留言板。

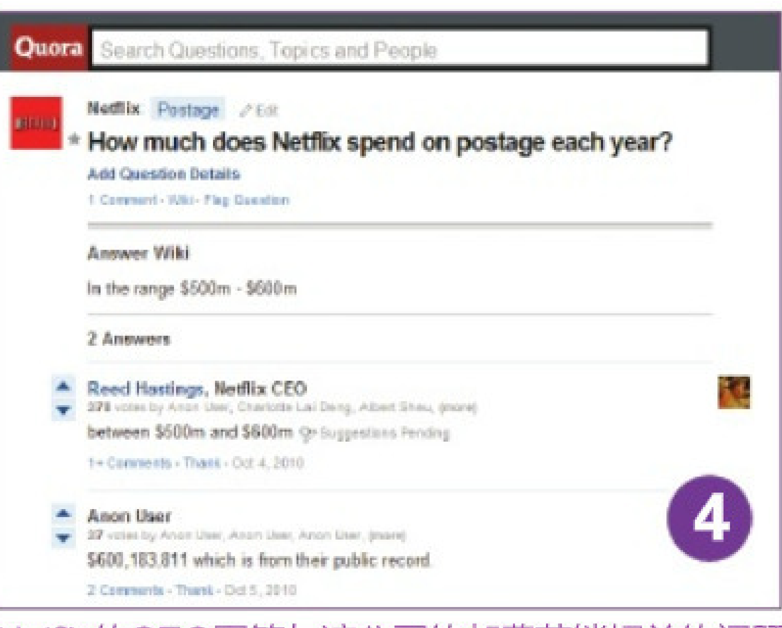

百度知道上专业点的问题几乎得不到有用的回复



很明显，用户需要的是高质量的答案，而不是泛滥成灾的灌水式回复。正如著名风投人Harjeet Taggar曾在Quora回答问题时说的那样：“我宁愿从1000个高质量的内容来源那里获取信息，也不愿从来源更多的整合性渠道获取信息。”


传统的问答网站甚至成了成人网站的宣传阵地

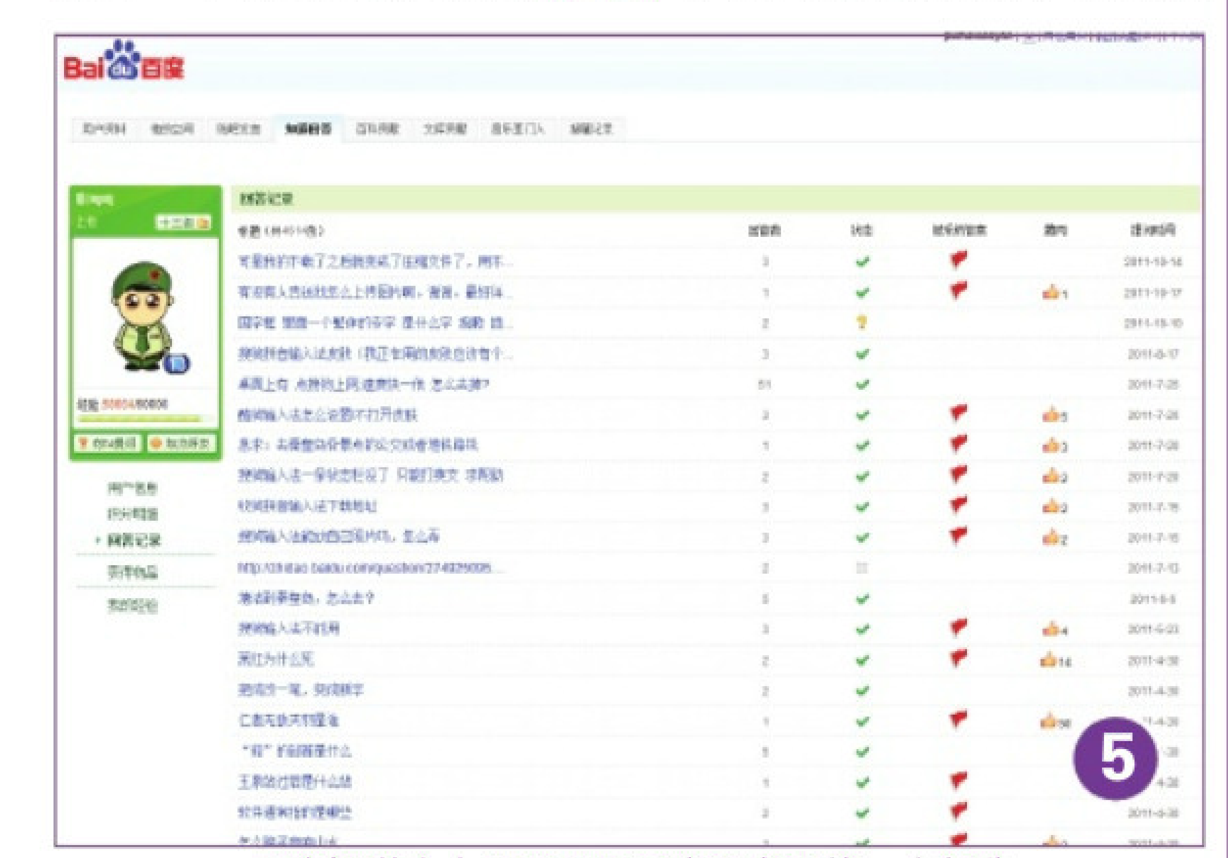
为了保证答案的质量，最初Quora采取了邀请制，入门范围仅限于硅谷精英人士和社会名流，那时的参与者包括Craig Newmark（分类信息网站Craigslist创始人）、Mark Zuckerberg（Facebook创始人）和Ashton Kutcher（美国知名演员）等等。通过这种方式，Quora保证了网站内容的质量水准，很多科技类问题的答案甚至来自相关公司的主管。例如，有人在Quora上提出一个问题——“How much does Netflix spend on postage each year（在线影碟租赁公司Netflix每年邮费花销多少）？”，这个问题很快就得到了该公司首席执行官里德·哈斯廷斯（Reed Hastings）的回答（图4）。还有什么答案能比这个更准确更权威呢？



Netflix的CEO回答与该公司的邮费花销相关的问题

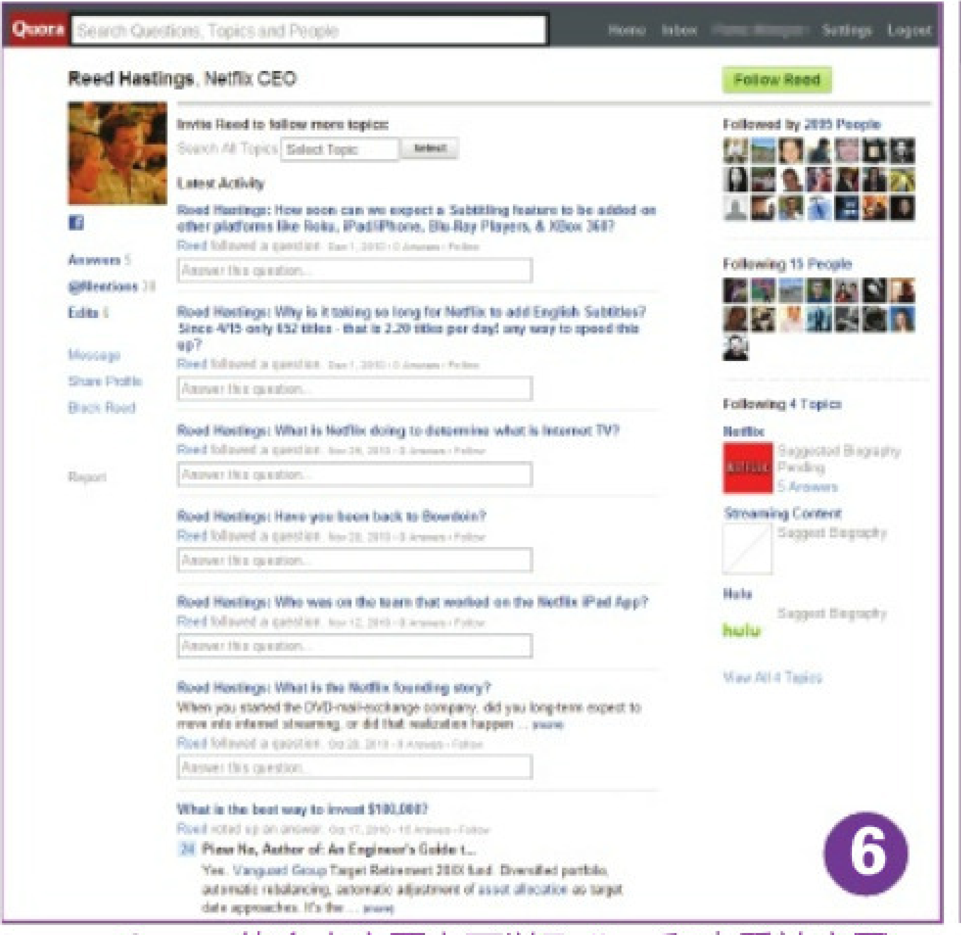
3.不仅只是问答——社会化的Quora网络

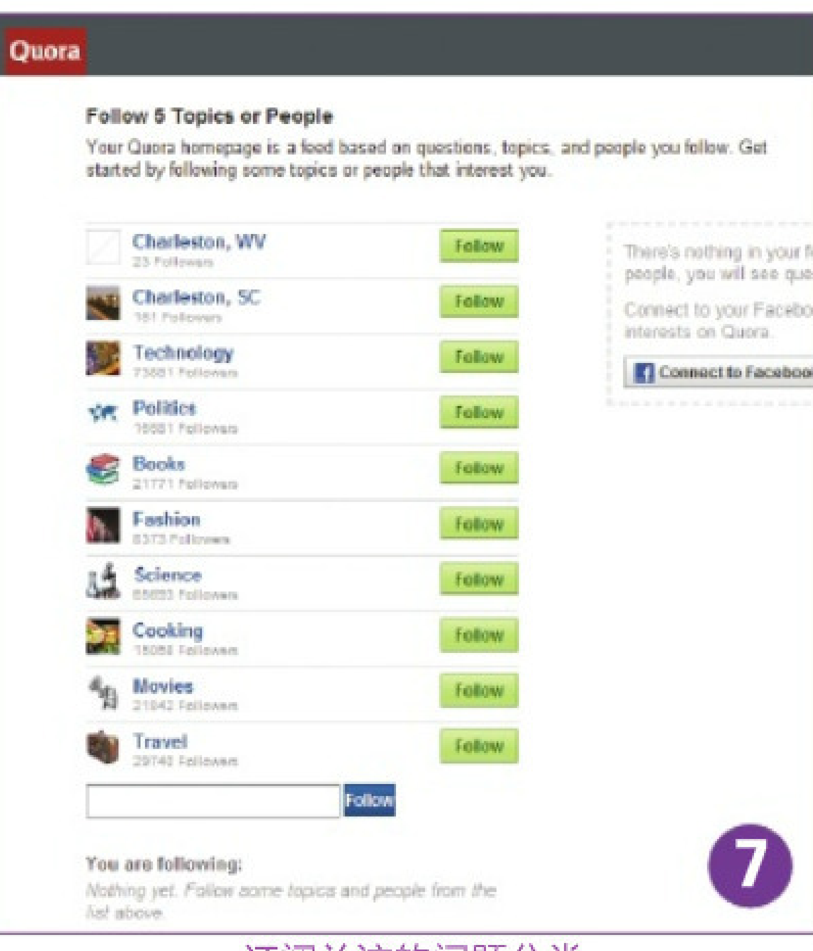
百度知道一类的问答网站仅仅是百度旗下网络平台产品的一个组成部分而已（图5），其社交功能是非常有限


百度知道个人页面只是百度平台下的一小部分

的。而Quora则完全是一家纯粹围绕问答建立的专业社交网站。

从用户的感受来看，Quora更接近于Facebook、Twitter这些著名的社交网站，其社交化元素是非常明显的（图6）。很多用户把在Quora上提问与回答看成是写博客，更有人称其为反向博客。在Quora上每个会员都有自己的个人主页，在上面有用户最近的提问和回答以及活动信息等内容。与Facebook、Twitter相似，参与者可以选择Follow跟随某个用户，接收该用户最近的问答信息。在提问之后，还可以邀请指定的用户来回答你的问题，从而建立一整套基于问答关系的社交系统。


Quora的个人主页上可以Follow和查看社交圈


订阅关注的问题分类

另外，Quora整合了订阅关注某类或某个具体的问题（图7），问答投票机制，奖励机制，身份认证机制，一对多粉丝模式等功能。并且Quora还会将用户的回答搜集并排名，找到最佳答案，使获得问题答案的范围更小更有针对性。

二、真正有价值的是思考而非答案：中国版的Quora“知乎”

在国外，Quora引领了问答网站的热潮，在国内，接下来会发生什么事想必大家都猜得到——“知乎”（www.zhihu.com）就是一家模仿Quora的社会化问答网站，被称为中国版的Quora。在国内用户无法访问Quora的今天，知乎可以让我们体验一下类似Quora的专业化高质量问答内容。

1.知乎的高质量话题

“知乎（ZhiHu）”这个名字的本意就是“知道吗？”，非常贴合网站本身的主题（图8）。

知乎于2011年1月26日上线，和Quora的境遇类似，上线不久即获得李开复主导的创新公司投资。最开始时，知乎只能通过邀请码进行注册，在很长时间形成了“一码难求”的局面，甚至在淘宝等C2C交易平台上都有人出售知乎的邀请码，热门程度可见一斑。

注册知乎后，用户首先可根据自己的兴趣和擅长的领域选择要关注的话题（图9）。添加关注后，所有话题相关的提问都会显示在首页中。在提问之前，应该首先利用知乎所提供的搜索功能，查找一下是否存在相关的答案，尽量不要像使用百度知道那样不假思索地直接发问，造成相同的问答结果泛滥成灾。在输入提问时，知乎也会根据用户输入的内容智能检索显示相关的问题，进一步减少重复题目的产生。

除了搜索外，知乎还提供了一个“话题广场”，类似于话题分类。在每个话题分类的主页上，用户可以即时浏览最新的问答信息（图10）。在页面中还可以看到相关的话题，以及该话题分类下的“最佳回答者”，关注该话题的用户等内容。另外，用户可以直接关注某一个感兴趣的指定问题（下页图11），在该问题有新的答案时可以及时知晓。

Quora的用户提出的问题可以得到专业人士的回答，那么知乎的情况又如何呢？关于这个问题有一个非常直观的答案：在百度知道的“互联网”分类下，你只能看到“上网帮助”“QQ”“网站推荐”等等的毫无深度的问题（下页图12）；但是在知乎的互联网分类下，则有社交网络、社会化分享、社会化问答、社会化营销、社会化媒体、轻博客和垂直社区等较为深入的互联网热点话题。

再例如用百度知道搜索关于轻博客Tumblr的问答时，通常看到的只是一些关于如何注册Tumblr、上传头像、怎



李开复创新公司下的社会化问答产品“知乎”


添加关注的话题


与本文相关的“社会化问答”话题下的问答信息


关注某一指定的问题


百度知道的互联网话题非常无聊


如果你从事互联网行业，从百度知道上很难获得有益的启发

么添加关注等最为基础的操作类问答（图13）。但在知乎的Tumblr话题下，可以看到的是一些诸如“如果你是Tumblr的创始人，你觉得点点是在抄袭吗？你会怎么做？”“从功能角度而言，Tumblr和Wordpress哪个更适合在中国发展？”一类较有深度的、值得思考并能获得启发的问题与答案（图14）。


知乎上的问题大多是比较有深度的思考

除此之外，在知乎上也与Quora一样，来自名人与专业人士的答案是体现高质量问答内容的重要组成部分。例如有人提问“谷歌收购摩托罗拉移动的消息宣布后，为什么诺基亚的股价大涨了10%以上？”，知乎的最大老板，创新工场的CEO李开复很快给出了一条有深度的解释“专利的价值必须体现在任何一个公司的估值里面”（图15）。虽说名人效应带来的不一定是绝对正确的答案，但从言论代表性的角度来看，权威性无疑是可以保证的。


创新工厂CEO李开复与诺基亚研究员在知乎上的回复

2.名人效应及基于知识和思想的社交网络

邀请名人给知乎带来的不仅是专业化和有深度的问答，而且更给知乎围绕问答话题构建的社交网络带来了示范效应。

知乎的每个用户都拥有自己的个人主页，对回答某个问题的用户感兴趣的话，点击此用户名即可查看其个人主页。例如，在李开复的个人主页上，我们可以看到他问过4个问题，回答过81个问题，有人问过他14个问题（图16）。除此之外，还可以看到他关注多少话题，有多少人在关注他以及他关注的所有人。如果感兴趣的话，点击“关注”就能Follow此用户获得他在知乎上的最新动态了。


李开复的知乎个人主页

和微博相比，知乎的问答社交网络更具互动性和真实性。

在新浪微博上的名人微博中，普通用户对某位名人的留言很快就会被淹没在成千上万的回复中，根本不会引起任何注意。而当事者本身也不可能有精力去查看或回复大多数仅仅是问候的留言，用户甚至根本不知道发微博的人究竟是名人还是其团队的助手。

相比之下，在知乎不管名人还是普通人都不会被众多无聊的信息所干扰。知乎的社交是基于问答的，要与任何一个人互动，需要的是提出或回答问题，交流更加言之有物。你可以向任何一个人提问，邀请别人来回答你的问题，也可以在提出某个问题或查看某个感兴趣的问题时，使用右侧的邀请回答功能邀请指定的用户来回答此问题（下页图17）。

在知乎上的名人究竟是不是本人？一个对李开复的提问很巧妙地给出了答案：有人问李开复“请问您真的是李开复吗？”，得到了“是。不过就算我不是，我也会答是”的答案。除此之外，李开复的建议是“仔细看我的每个回答，


邀请别人作答

我相信你会自己判断的。”事实就是如此，问答互动使得名人更加真实，任何人都有与其交流的机会，当然前提是需要提出有价值或有趣的问题。

虽然名人效应有很大的吸引力，不过知乎的社交网络并非仅限于围绕名人展开。实际上，在知乎的社交网络中，名人仅仅提供了一些比较专业或有深度的答案。名人与普通人之间的互动是平等的，一切交流都基于知识和思想的交换与碰撞。

无论是名人还是普通人，大家交流关注的不是“最近有什么新片”或“十一去哪儿玩”这些无趣的问题，真正维持彼此联系的是知识和思想，这应该是知乎类问答网站与普通社交网站最大的不同之处。

百度对抗知乎的新产品——“百度新知”

通过前面的介绍，我们已经可以清楚地看到百度知道的局限性。在社交网络日益流行的今天，百度知道已经失去了原有的吸引力。为了对抗知乎这类社会化问答服务的竞争，百度也于2011年6月低调的推出了类似Quora的产品“百度新知”（xinzhi.baidu.com）（图18）。百度新知同样以有深度的高质量问答内容为卖点，目前依处于在内测阶段，需要邀请码才能注册。


主打高质量问答服务的百度新知

三、更加偏重个人体验的Formspring及其模仿者米饭

谈到社会化问答网站时，与Quora并列且必须提及的是另一家著名的社会化问答网站Formspring.me（www.formspring.me）。

Formspring创立于2009年11月，如今发展得比Quora更加红火。目前Formspring的注册用户已经超过2500万，拥有超过34亿条问题（图19），从Redpoint Partners、Baselin Ventures和Polaris Ventures等风投公司总共融资1400万美元以上。这些数据都使得Formspring的前景被业内普遍看好。

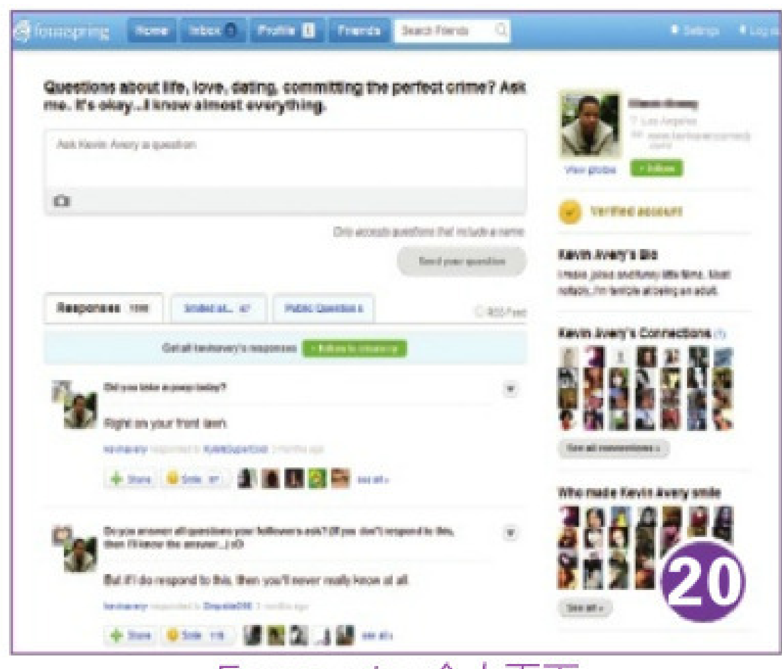


Formspring发展状况信息图表

1.Formspring，以问答承载社交

Formspring和Quora都属于社会化问答网站，同样都是构建在问答关系上的社交网络站点，但两者有着很明显的区别：Quora更偏重于问答，以社交来提升问答质量，在Quora上，社交是手段，提升问答质量是目的；而Formspring更注重的是社交，问答用于承载社交、本质上是为社交而服务的。在Formspring上，问答是媒介，社交是目的。

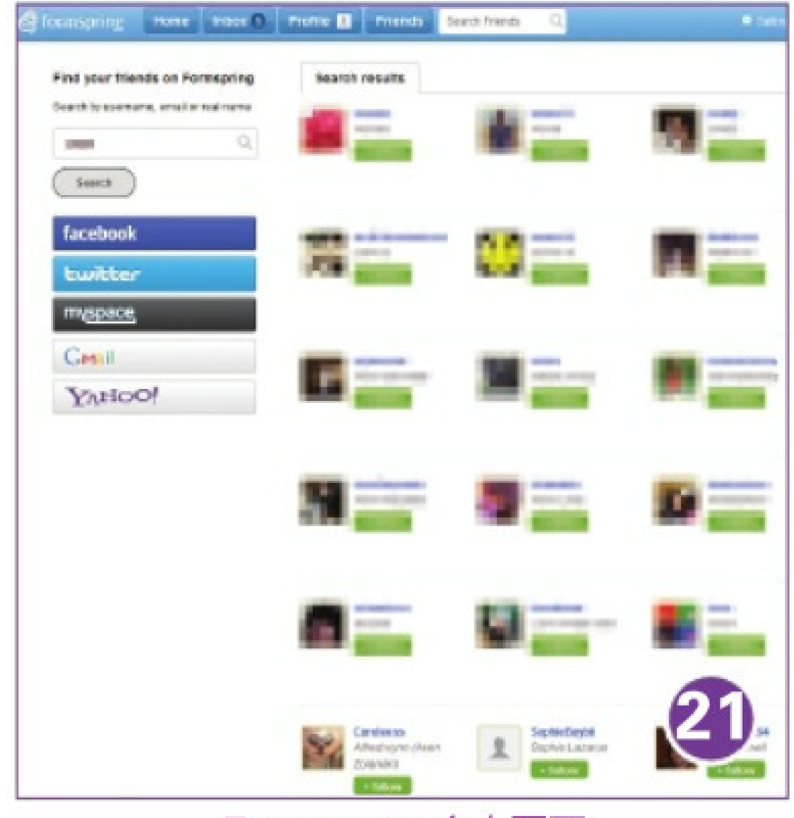
正是由于这项本质上的差异，Formspring与Quora在功能与使用上也是截然不同的。Formspring比Quora更强调“人”而非“问题”，因此在注册新账号时Formspring没有提供关注话题的功能，只能选择关注朋友（图20）。在Formspring中，也不会像在Quora中那样会展示当前用户热门话题，仅可对用户进行搜索。


Formspring个人页面

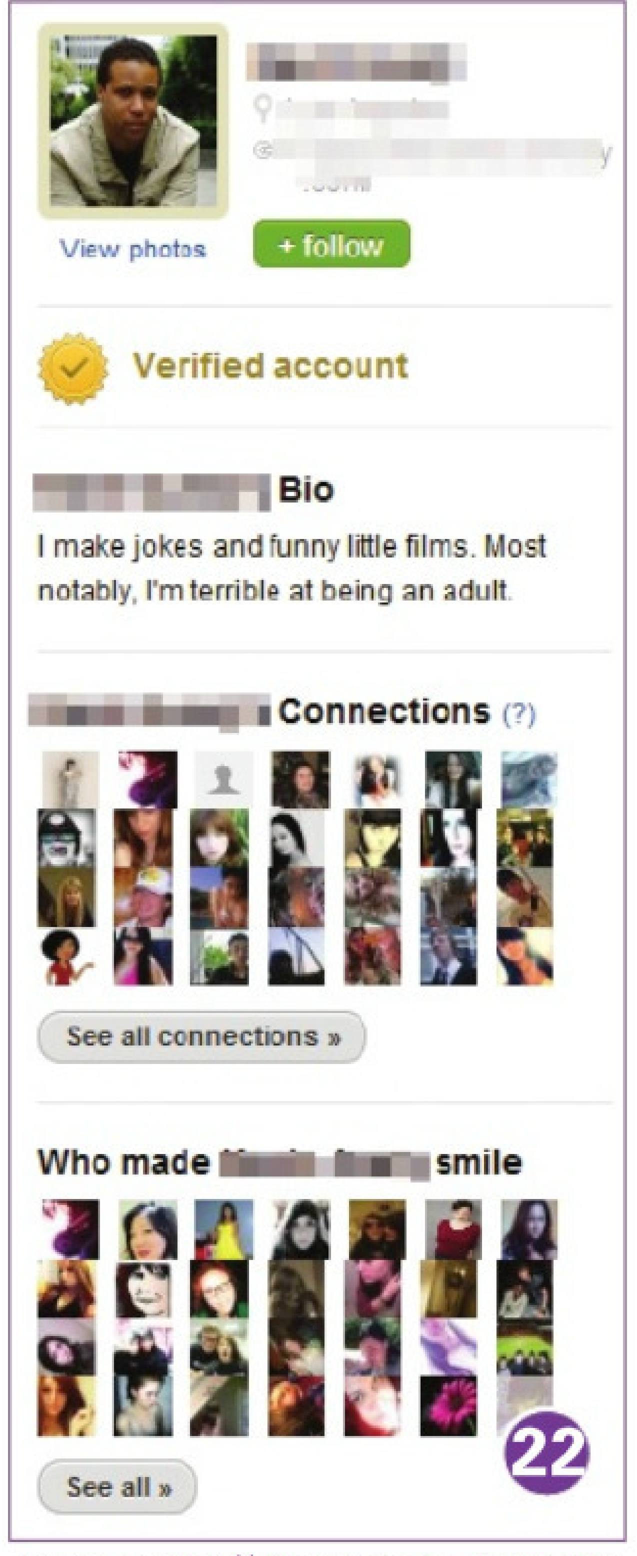
2.私人问题与独特的社交元素

在Formspring的个人主页上，也可以看到与Quora的差别：Quora的个人主页全是问答，而在Formspring除了用户的提问（Public Question）及回答（Smiled Answs）外，还有用户间的交流回复（Responses）内容（图21）。

很显然，在Formspring上的交流并非纯粹


Formspring个人页面

的问答，同时也存在着普通的“Hey, Kevin!”和“Hey,Rain!”一类的简单问候。而在问答内容上，两者也有很大的不同。在Formspring上有很多关于个人生活、爱好等方面的问题，例如“Hi! I've got a problem…… only serious questions in my head;) want to hear them? ”这种个人问题。但是在Quora上，几乎是不可能出现类似不具备知识性的问题。总之，Formspring中包含着各种生活类的私人问答，而Quora上的问答更注重的是知识性。



Formspring的Connection和Smile系统

Formspring与Quora等常见的社交网络不同，在Formspring上你可以Follow关注某个用户，但该用户不会知道你关注了他，同样的你也不知道他关注的用户。在Formspring上引进的是一项新的社交元素“Connection”，它表示的是某个用户与哪些用户互动（提问和回答）更多（图22）。此外，还有一个“Smile”元素，它展示的是用户给谁投了更多的笑脸。当对某个用户的回答注意赞赏时，就可以投一个Smile（图23），这有点类似于投票机制。通过Connection和Smile，可以让与用户关系最密切互动最活跃的用户排名最靠前。



每个问题下面都有一个Smile笑脸

3.生活化的问答社交，Formspring中国版“米饭”

虽然我们可以直接访问Formspring，不过相信更多朋友还是倾向于功能类似且访问速度更快的国内站点——“米饭”(mifan.me)就是目前国内模仿Formspring最成功的网站（图24）。



中国版Formspring“米饭”

注册米饭后，系统会自动推荐活跃用户可添加关注，当然也可通过邀请和搜索添加关注用户（图25）。与Formspring类似的是，米饭的个人主页上有用户的回答、提问与最喜欢的问答（图26）等项目。不过Formspring上的Smile笑脸被替换成了桃心符号的“喜欢”。另外，米饭没有继承Formspring的Connection，保留的依然是社交网常见的关注与被关注列表。另外，米饭暂时不支持在提问时插入图片与链接。



米饭关注的是朋友而不是话题



米饭的个人问答主页



米饭的每日一问

同样，在米饭上的问题大多是一些与生活相关的私人问题，不像知乎那么重视知识的严谨与深度。为了提高用户的活跃度，米饭上还推出了“每日一问”活动，问的也是一些与生活相关或有趣的问题（图27）。

用一句话可以形容知乎与米饭的区别：知乎是带社交的专业知识问答网站，而米饭是以生活问答包装的社交网站。

四、从小众知识到大众娱乐与生活的社交问答

Quora和知乎的立足点都是知识类主题的问答，从本质上就决定其只能走小众化的路线。如果大量的用户拥入，必然会引发网站信息质量下降的后果。Fomsping和米

饭的问答虽然是以生活类为主，但是覆盖面较广，没有固定的主题，凝聚力显得不是很充足。其实，社会化问答网站的选题完全可以专注于特定的主题方面，例如娱乐八卦或者医疗问答等等。这样既可以让用户的问答话题范围更加集中，同时也能“通吃”高中低端用户，高质量的问答与普通调侃同样可以共存。

1.新鲜有料的“他在网”

在日渐红火的主题问答网站风尚影响下，归属于湖南卫视旗下、曾以陌生人社交为主题的网站“他在网”（www.tazai.com）也完全转型做起了社交问答网站（图28）。其主打的正是湖南卫视所擅长的新潮娱乐话题，宣传语为“新鲜有料的社交问答网站”。



新鲜有料的“他在网”

他在网在网站和功能设计上也与FormSpring十分类似，不过，与想像中类似八卦小报的恶俗印象不一样，他在网的整体风格是很偏向于Web2.0的。注册账号后用户可以获得一个个性域名，网站会自动推荐一些问答活跃的用户用以添加Follow关注（图29）。



他在网的卖点服务也是Follow

用户在提问的时候，既可以指定自己的某位或某几位朋友来回答，也支持匿名提问和答复。在个人主页上会显示回答、提问和被称赞的问答信息（图30）。他在网的“赞”，类似于Formspring的Smile和米饭的“喜欢”。在个人社交关系网上，他在网与米饭不同，不会显示彼此关注的用户，而是会优先显示“赞”的用户。



他在网个人主页

他在网的问题广场将所有问题分为新鲜、有料、待回答3个维度，此外，网站也推出了“每日一问”功能，鼓励用户提高活跃度。他在网上的问题大多以轻松娱乐的风格为主，与湖南卫视的定位也很符合。

另外，他在网在初期发送邀请码寻找种子用户时，邀请不少娱乐圈媒体人士，有意地对种子用户和话题向八卦娱乐型方面做引导。再加上湖南卫视本身也擅长于娱乐内容制作，他在网以后很有可能成为另一处制造焦点话题的公共平台。

2.“嗷嗷烫”，挖掘娱乐真相

他在网虽然以娱乐为主题，但实事上还存在不少发展的余地，话题的数量目前并不丰富。另一家名为“嗷嗷烫”（www.ootang.cn）的社交问答网（图31），则完全以娱乐八卦为主题，更符合不少人看新闻专找娱乐版的需求取向。



以娱乐八卦为主题的“嗷嗷烫”

在界面与功能上，嗷嗷烫与Formspring、米饭和他在网基本上大同小异。不过嗷嗷烫的话题多数与娱乐相关，正如嗷嗷烫所宣称的“最深度的娱乐话题讨论，还你一个最真实的娱乐圈”一样（图32）。与Formspring和米饭等略有不同的是，虽然嗷嗷烫是以社交为主，但也同样提供了关注话题的功能（图33），用户可以对感兴趣的娱乐话题或指定的问答进行关注获得最新消息。另外，嗷嗷烫还有一个“烫资讯”频道，专门提供娱乐新闻，可为用户带来更多的话题谈资。



嗷嗷烫上的八卦问题



嗷嗷烫有话题关注功能

3.关注汽车的“车问网”

汽车也是如今生活中人们最常讨论的话题，将社会化问答细分到汽车领域无疑是非常明智的。“车问网”（www.chewen.com）就是人人网推出的汽车主



以汽车为主题的社会化问答网站

题社会化问答服务（上页图34）。

在车问网上，会员即可以关注用户，也可以关注话题（图35）。讨论者可以按人群、车型以及汽车品牌等来关注不同类型的好友和话题，当然在车问里面也有“名人效应”，许多对汽车知识了解很多的专家都是很多用户关注的对象。在车问网上聚集了数量可观的汽车爱好者，与车有关的问题提出后很快就会得到许多有价值的答案。


关注某个车型话题

据统计，高达75.9%的网民将互联网作为购车决策的首要信息来源。车问网在为爱车一族提供解答问题与社交服务时，同样也显露出了商业价值。通过对车问网用户问答内容的统计与分析，汽车厂家可以获得很多有价值的数据资料，同时车问网也是厂家为自己产品打广告的绝佳场所。

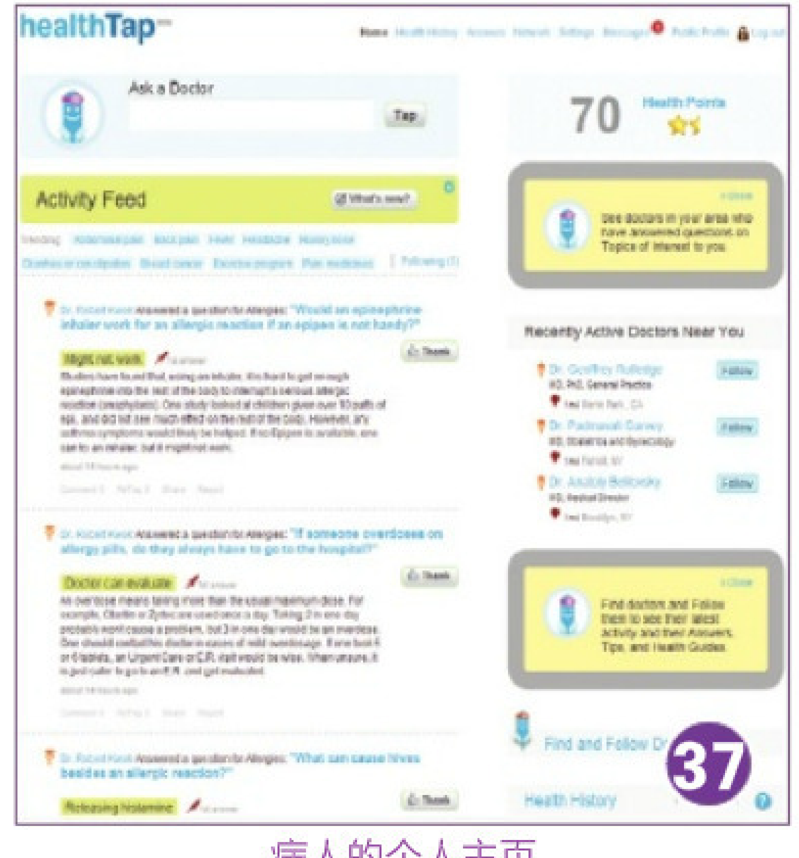
4.专注健康的医疗问答平台HealthTap

除了汽车，医疗健康也是社会化问答服务可以发挥作用的一处领域。其实，提供专家医疗问答服务的网站和论坛在国内曾经热门一时，但都没有与Web2.0社交结合起来。虽然国内目前缺乏关于医疗健康方面的社会化问答服务网站，但在国外此类服务却是很流行的，例如HealthTap（www.healthtap.com）就是一家非常著名的实时医疗问答平台（图36）。



社会化问答在医疗方面的应用

HealthTap的注册用户可以是病人和医生，该公司称已经有5000名医生注册了“虚拟实践”。与其它社会化问答网站相比，HealthTap无疑更专业，也更重视问答的质量。普通用户可以提问，但是回答者必须是拥有医疗经验的医生，医生和病人甚至还有不同的注册和应用界面（图37）。病人注册后就可以免费提问题，而且得到回答的速度也很快。



病人的个人主页

另外，网站还提供了移动平台iOS版本的客户端软件HealthTap Express，方便用户随时随地进行即时的医疗问答。

其实，在国内这项服务的发展前景也是非常可观的。很多国内用户大多都是使用搜索引擎寻找医疗健康信息，社会化问答服务可将用户从搜索引擎带到一个客观的临床环境中，实用价值非常高，同时网站也不乏盈利渠道——当然，如何让盈利与服务质量取得平衡就是另外的问题了。

5.面向品牌公司的社交问答网站HowMutch

娱乐也好，汽车也罢，将这些作为社会化问答网站的主题都是合情合理的。除此之外，社会化问答还能选择什么主题？不妨来看看HowMutch（howmutch.com）这个独特的网站，想必会打开社会化问答网站运营者的思路。HowMutch的主题非常独特，只有一类问题：“你肯出多少钱？”或者说“如果让你做某件事，你肯出多少钱？”

HowMutch的宣传语是“Everyone has a price. What's yours?（每个人都有不同的价格，你的价位又是如何？）”，在该网站中，所有的问题主旨都是“价格”。例如，对于未注册的来访者，在网站首页上也会不失机地询问：“How much would someone have to pay you to quit the internet forever?（如果让你永远不上网需要给你多少钱？）”。

当用户回答问题后，会显示一个问答信息。网站会告诉你有多少人比你的出价高，多少人比你出价低，以及平均出价（图38）。例如上面关于永远不上网的问题，笔者的出价是100万美元，结果发现这个出价很低，看来给再多的钱都难以让现代人脱离网络啊！另外，如果喜欢某个问题的话，还可以点击一下Like，邀请Facebook和Twitter上的好友来一起回答问题。



关于戒网出价的问答信息

单纯提出此类问题的调查网站自然很难吸引用户，但与社交结合起来之后效果就会截然不同。例如，每个用户都可以提出一些有趣的价格问题，商家可以在网站中通过提问收集调查改进服务，更可以结合提问作一些优惠或赠送的活动扩大影响力。

结语

社会化问答服务的潜力与价值是显而易见的，但对于国内的模仿者来说，如何解决盈利问题才是真正的关键。虽然Quora在国际上很流行，但是照搬Quora的模式在国内无疑是很难大获成功的。其实，从本文中所介绍的各种社会化问答服务中，我们也可以看到社会化问答开始从Quora类的专业问答，逐渐向于医疗、娱乐、体育、生活与购物领域的市场进行细分。大众化、实用化、娱乐化，这或许才是社会化问答服务的最终出路。P



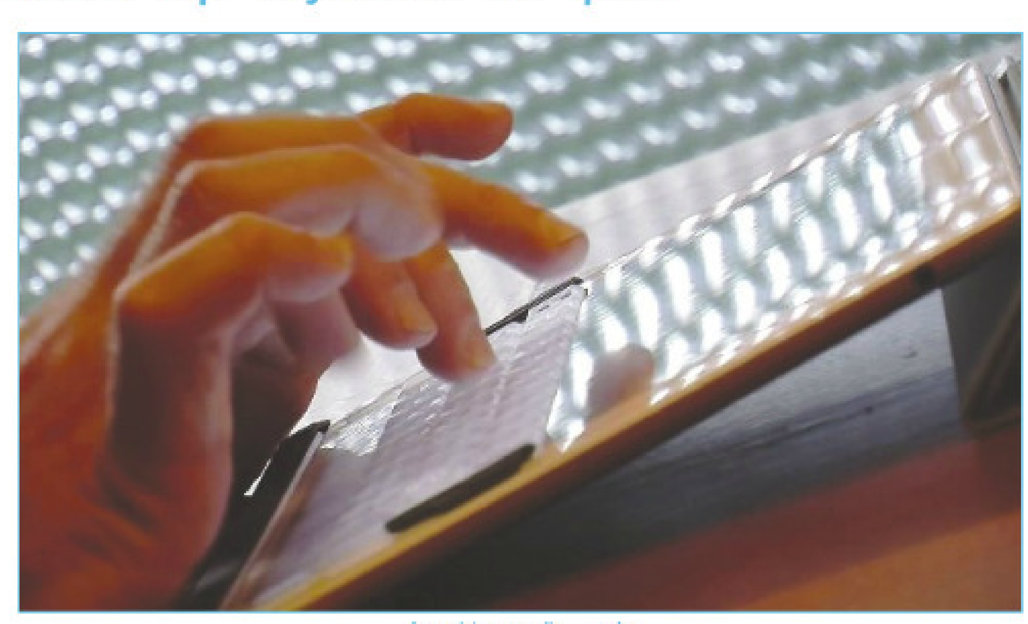
■ 浙江 Fall Ark

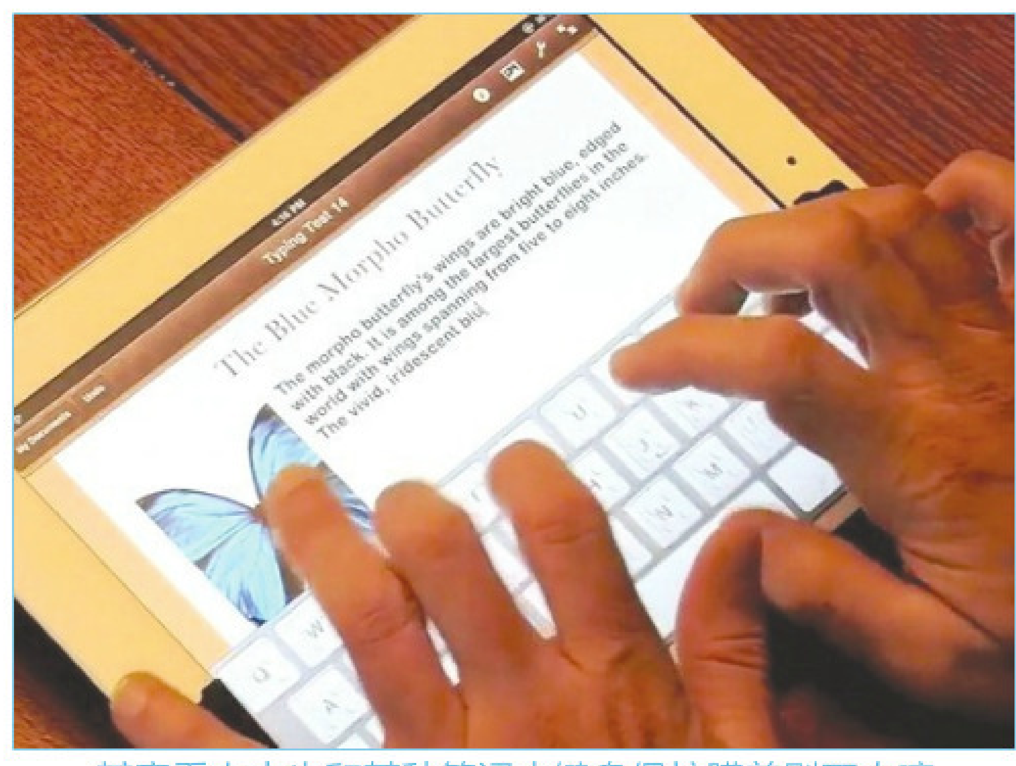
每当有一样能让我们赞叹“什么！这种事也能做得到吗？未来时代果然已经到来了啊！”的新发明诞生，往往同样会有不少让我们感慨“什么！连这种东西都有必要视作新技术产物吗？技术时代尊严何在！”的消息出现。当然啦，作为消遣的话两者的价值往往所差无几，对于“网罗天下”这个栏目来说已经足够了。正是因为有平凡琐碎的产物不断出现，我们才会在真正的崇高伟大造物面前由衷地表示出敬意。

——Fall Ark

低保真科技——iPad键盘膜

http://www.kickstarter.com/projects/740785012/touchfire-the-screen-top-keyboard-for-ipad/


据说手感一流


其实看上去也和某种笔记本键盘保护膜差别不大嘛

许多iPad用户都在抱怨iPad的输入手感不够流畅，原因之一就是触摸屏上的虚拟键盘没有任何“质感”，让人无法体会到安心地打字的感觉，因此才会有无数相应的iPad键盘类产品应运而生。尽管不屑i字头设备魅力的旁观者十有八九要补上一句“何不干脆用笔记本”的讥讽，但显然这个市场还是客观存在的。西雅图的两名工程师Steve Isaac和Brad Melmon就开发出了一种号称比之前的设备都要优秀的产品“TouchFire”——说穿了就是一张能直接贴在iPad屏幕下方的透明薄膜，在iPad键盘的位置上有着一个个小小的突起，模拟了常见笔记本键盘的触感。此物号称可以让用户们找回使用笔记本电脑打字的手感、大大提高输入的效率。

这层帖膜质地轻薄，不打字的时候可以轻松取下，不影响触屏本身的功能。同时，周边的小夹子也可以让你在关上iPad时把薄膜“贴”在SmartCover上，不占用任何空间和重量，换言之，这是一款重量几乎为0、阻碍号称为0同时耗电确实为0的“外设”。

TouchFire预计将在今年12月上市，其火爆程度只要看它在KickStarter集资网站上的表现就可得知——刚刚在网上公布10天左右，就已经获得了近4万美元的群众资助，看来，iPad还真是一款能催生“后续投资”的设备呐。

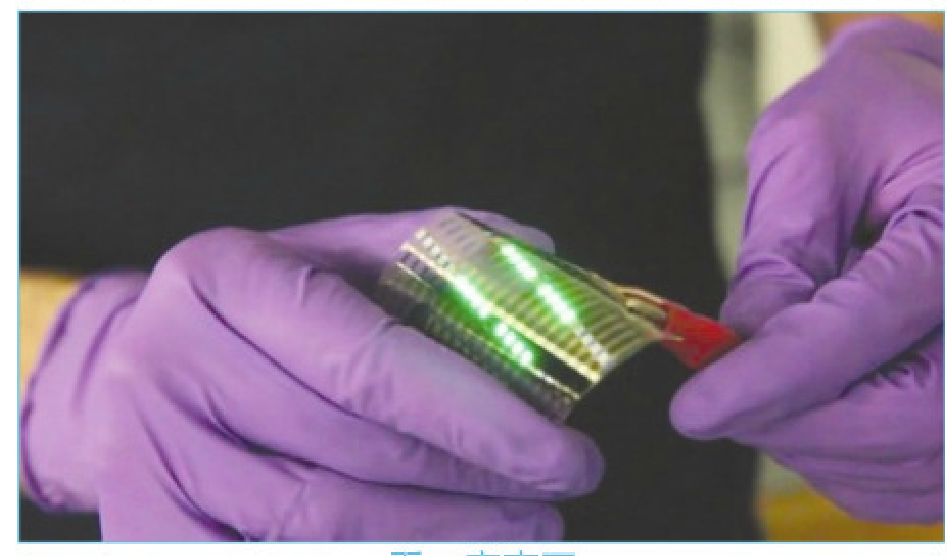
可任意弯曲的塑料OLED显示屏

http://www.engineering.utoronto.ca/About/Engineering_in_the_News/Engineering_Researchers_Create_World_s_Most_Efficient_Flexible_OLED.htm

多伦多大学材料工程学院的研究者们在OLED——也就是大多数朋友都曾经有所耳闻的生物发光二级管显示屏——技术上取得了重大突破，他们顺利突破了传统玻璃OLED的材质限制，得到了基于塑料材质、可以任意弯曲折叠而不影响使用的新式OLED显示屏。同时，这项研究的主持者还是一位来自国内的专家——吕正红教授。

在此之前，最先进的OLED材料是拥有重金属涂层的玻璃，选择这种材质的目的是为了能够达到理想的亮度和使用效率指标，但同时也意味着它们不仅造价昂贵，而且相对沉重易碎，至于可弯曲一类的属性更是天方夜谭。把玻璃换成塑料，意味着这些缺点全都得到了解决。新产品不仅重量轻便，甚至连造价成本都有所下降。

这种新型OLED的奥秘关键在于一层厚度仅有50～100纳米的五氧化二钽涂层，和以往的同类技术相比，新涂层不仅提高了OLED成品的工作效率，从示意图来看弯折的幅度似乎也提升了不少。尽管研究者们表示，目前他们在实验室中做出的还只是面积仅有几十平方厘米的小型OLED面板，但这项研究的前景十分


看，它弯了

光明。除了目前已有的种种应用之外，他们最期待的还是画幅更大、长宽都能达到十几甚至几十米的巨型OLED屏幕：“或许我们将不再拥有挂在墙上的显示器，整间房子的内壁都将成为显示器的一部分。”不知在未来的商场和车站等公共区域，是否会拥有这样的显示装置，为我们带来全息化的城市新景观呢？

神奇竞技——**杂耍马拉松**

http://www.totalprosports.com/2011/10/18/picture-of-the-day-what-a-way-to-run-a-marathon/
http://justyouraveragejoggler.com/joggler-interview-barry-goldmeier-the-amazing-5-ball-marathon-joggler/

这是一项奇妙的运动：参赛者手里拿着数量不等的小球，一边不停地玩着丢球杂耍，一边还要以最快的速度来完成赛跑——如果杂耍因为任何原因而中断或者发生失误，那么选手必须回到起点重新开始，直到完美完成这一挑战为止。

这项运动的真正名字叫做Joggling，由慢跑（Jog）和扔球杂耍（Juggle）两个动词组合而成，虽然看上去荒诞不经，但发展历史其实相当悠久，到目前正式比赛已经持续了30年有余。不过，由于存在着“失败必须从头开始”这一规则，因此较为“正规”的赛事距离最长也只有5公里而已——想想也容易理解，倘若换做是42.195公里的标准马拉松路程，那别说是传说中的史上第一长跑健将斐里庇得斯（马拉松名义上的发明者），就算是赫尔墨斯（希腊神话中宙斯的信使）也要对这个“一路丢小球”的杂耍把戏吃不消。

不过这个世界上总是不乏真的猛士：从上个世纪90年代初开始涉足扔球长跑赛事的Barry Goldmeier便是这样一位强者——此人积极地参加美国各地举行的马拉松赛事，而且每一次都坚持带着5个球去全程“耍一路”。据他自己所说，杂耍全程马拉松他已经尝试过50次有余，而各种半程马拉松和5公里长跑的参与次数更是数不胜数。在最热衷的时候，他每隔一天就要跑上6～10英里（约合10～16公里）来作为锻炼。



这位高手冲线的时候一定会得到观众山呼海啸的喝彩

看着Goldmeier大侠的英姿，真是很难让人不对这项神奇的运动心生向往——当然，“失败就从头再来”的规矩，对于新手来说，是不是有点太严苛呀……

顺带一提，男子100米杂耍短跑项目的世界纪录保持者是美国人Owen Morse，他的成绩是13.8秒（同时扔5球）和11.68秒（同时扔3球），这速度远远超过了不少人直接跑百米的程度啊……

松鼠也来摆拍?

http://www.metro.co.uk/weird/880381-nutty-squirrel-plays-piano-and-enjoys-game-of-pool

佛罗里达州的一位老太太Kathy Pruyn喜好摄影，而当她的目光落到了经常在她后院里跑来跑去的小松鼠身上时，一个古怪却又符合逻辑的计划就诞生了——用花生和花生酱来吸引松鼠，让它配合地作出各种摆拍姿势供自己留影拍摄。

尽管身为模特，但镜头中的松鼠除了快乐地吃着出现在奇怪地方的食物之外，全然不知自己已经变成了照片中的明星——弹得一手好钢琴、打得一手好桌球，桌球台上还放着一瓶微型啤酒（又或者是可乐？）。总之，镜头感一流！



《后院钢琴师》



《去吧！后院台球社》





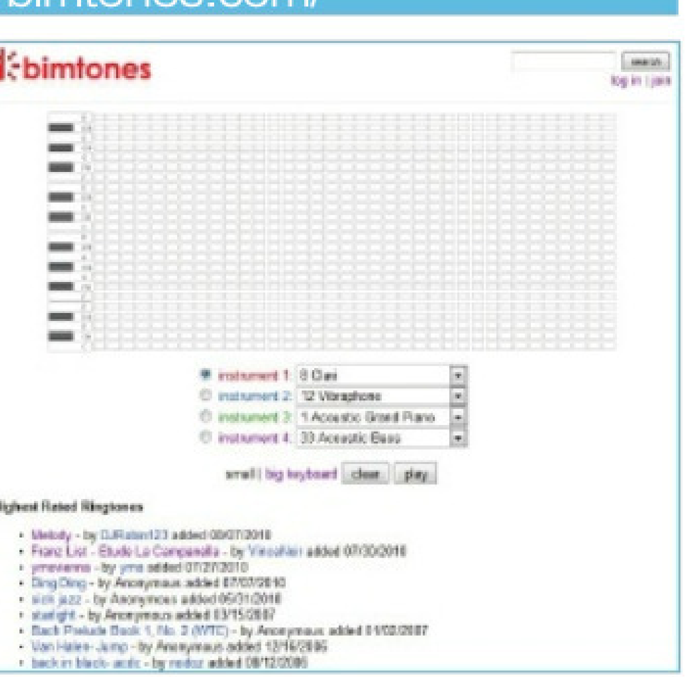
时代在进步，潮流在变化，作为媒体的杂志只有不断地调整改变，才能赶上潮流的趋势不至于被时代淘汰。留意一下前面的版式，不少朋友都会发现许多栏目的版式与内容都发生了不小的变化，没错，新一轮的改版浪潮已经到来了，大家的感觉怎么样？

无论是意见、建议还是其它看法内容，只要你对新版式有话想说，那么位于栏目最下方的邮箱地址就可以满足大家倾诉的欲望，欢迎来信！

■北京 Enigma

1.MIDI铃声DIY——bimtones

http://bimtones.com/



提起MIDI，也许会有不少人产生“早已过时”的主观印象。的确，在这个连诺基亚手机经典铃声都被某个超级难听的混音版取而代之的今天，MIDI这种诞生于上个世纪、文件体积小巧但音色单薄乏味的格式似乎已经彻底淡出了我们的视野。不过，尽管在民用领域已经不再是主流，但对于专业的音频制作者来说，这个概念的潜力依旧是值得深入挖掘的。更何况对于一般用户来说，某些出类拔萃的曲子即便用MIDI音乐来演绎依旧魅力不减——且不论那些至今依旧热门的8-bit音乐专辑，在很长的一段时间内，我的手机铃声都是披头士的《黄色潜水艇》MIDI版本，来自旋律的魅力就是如此鲜明。

OK，引言介绍完毕，下面进入正题：如果你对MIDI音乐抱有兴趣想要一试身手但又不愿意去下载功能强大操作复杂的专业软件，不妨先来试试bimtones这个有趣的应用项目。尽管界面语言都是英文，但如果你曾经对“网罗天下”栏目保持过关注，那么这个站点的使用方式你肯定不会陌生——打开页面，在画面的中央可以看到一大片白色的小格子，暂且不去理会最左边的标示，直接用鼠标把这些空白的格子松散地点红一部分——注意点击得越零散越好，千万不要连成一片；编排完毕之后，点击一下小格子下面的“play”按钮，稍等片刻即可听到一段优雅动听或荒腔走板的MIDI旋律——没错，这就是你自己的作品，感觉如何？音色过于单调？没关系，bimtones支持4种乐器同时合奏，利用“play”按钮上方的下拉菜单重新选择编排试试；长度不够过瘾？不要紧，在“play”按钮的左边可以看到“small/big”两个切换选项，如何操作就不必让我多说了吧。当然，如果你是专业人士不屑于这种点格子小把戏的话，不妨来瞧瞧“small/big”旁边的“keyboard”选项，说不定会有意外的收获呢。

曲目编排完成之后，大家可以在网站上注册一下分享自己的作品，也可以用手机下载自己刚刚完成的铃声。至于费用，位于主页最下方的“This website is free to use”应该能让人放心不少，当然流量收费就是另回事啦。

2.论坛表情DIY——kaocre

http://www.kaocre.com/



一个优秀的BBS需要具备哪些条件？稳定的空间与流畅的速度自然必不可少，良好的氛围与兴旺的人气也很重要，除此之外，某些来自细节的设定——页面的配色风格、版块的划分布局以及独特的论坛表情同样可以影响论坛给人带来的印象。没错，我承认在大多数论坛必备的兔斯基和洋葱头表情无疑是相当出色的作品，但如果你想从细节出发让自己的BBS带来一点与众不同的感受却又苦于没有熟练的美工技术，那么kaocre这个小工具想必可以助你一臂之力。

尽管这家小站的界面语言全是日文，但在上手使用方面完全不存在任何困难——你需要做的仅仅是选择表情的面孔、眼睛与口部的形状，接着点击页面最下方的唯一一个按钮进行确定，然后就可以在项目组成列表的上面看到自己刚刚制作好的成品预览了。想要保存？点击预览下方的链接即可导出png格式的表情文件。

3.GIF细节尽收眼底——playgif

http://playgif.com/



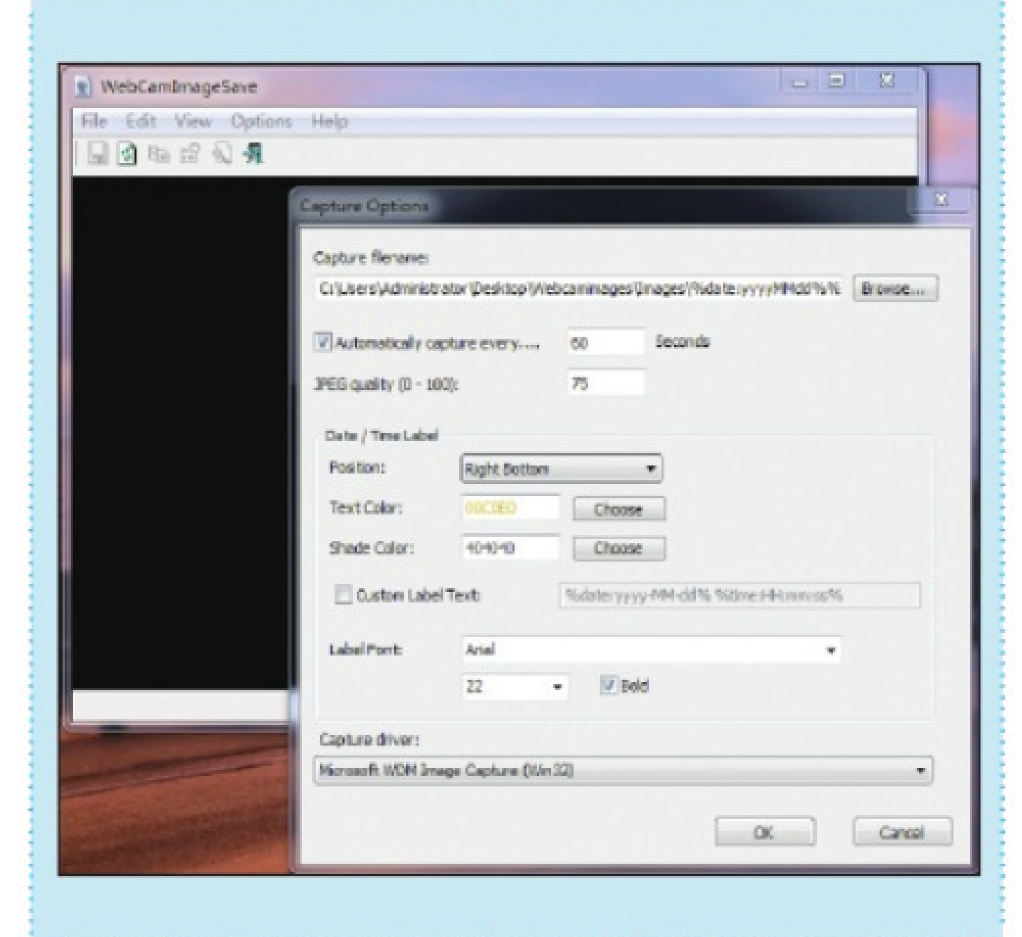
无论是QQ表情、论坛头像还是各种签名插图，GIF这种长盛不衰的动态图片文件格式始终都是广大网民青睐的首选。不过，和流媒体视频不同的是，GIF虽然无须播放器即可表现动画效果，但要想改变播放速度认真地看清楚画面上的细节……这似乎就应该属于GIF制作软件的工作了。不过，随着技术的进步发展，主观印象依然有效的概率也变得越来越低——如果你的目的仅仅是放慢网页上的GIF播放速度，那么playgif的功能完全可以满足你的需求。无论是快进、快退、暂停还是倒放统统不在话下，你需要做的仅仅是把GIF文件的地址填进主页的对话框并点击“start gif player”而已。虽然这个小站尚不支持文件上传下载功能，但如果从播放器的角度来看，playgif目前提供的服务无疑是相当合格的。



Windows XP至今已经走过了第10个年头，作为微软高度垄断的桌面操作系统市场，这几年几乎没有令人振奋的新闻，一路风平浪静。然而对于智能手机操作系统来说就要热闹得多了，iOS 5、Android 4.0以及WP7都各自发力。虽说目前iOS与Android占据大部分市场，但最终这场战争的胜出者还是个未知数，看看微软最近的几次收购就能感觉到来势汹汹。笔者相信充分的市场竞争会让消费者受益，但希望它们也不要更新太快，不然有一天换了一部新手机，连打电话都不会操作了。

■小众软件 大笨钟

摄像头捕获图像工具——WebCamImageSave



□大小：49kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/web_cam_image_capture.html

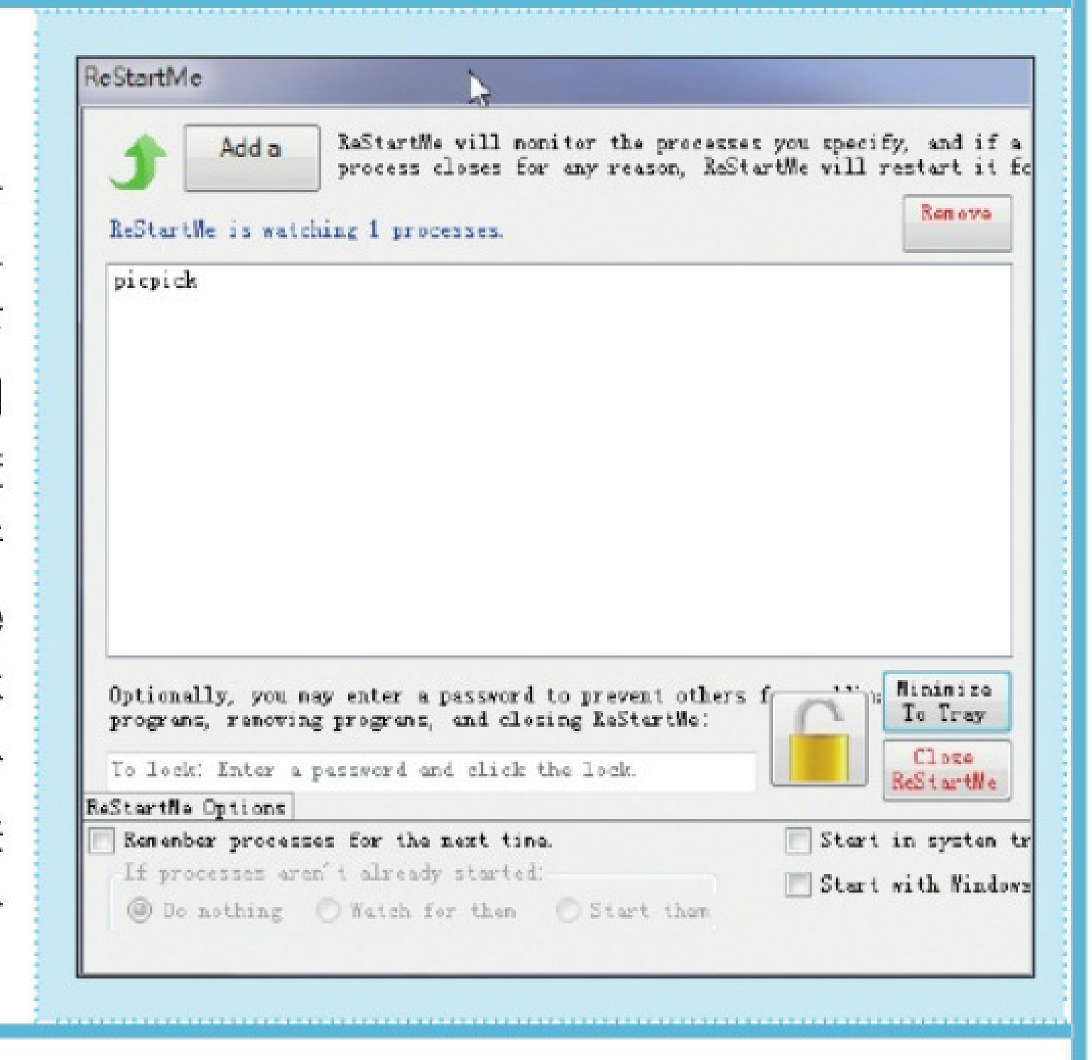
WebCamImageSave是知名免费软件开发者NirSoft的一款新作品，它可以让你随时随地使用摄像头来拍摄照片。软件运行后会出现一个摄像头捕捉界面，此时就可以按下F8键直接拍一张。不过WebCamImageSave最好玩的功能在于定时拍照，在程序选项中你可以设置时间间隔，以秒为单位。此外还能够将时间与日期附在图片上，并允许用户自定义位置、字体以及内容详情。点击OK后WebCamImageSave就开始自动工作了，你可以在上班的时候每隔10分钟给自己拍一张照片，看看在一段时间内的工作效率如何，以及每个时刻自己的不同表情，在紧张的工作之余放松一下。

重新运行被关闭的程序——ReStartMe

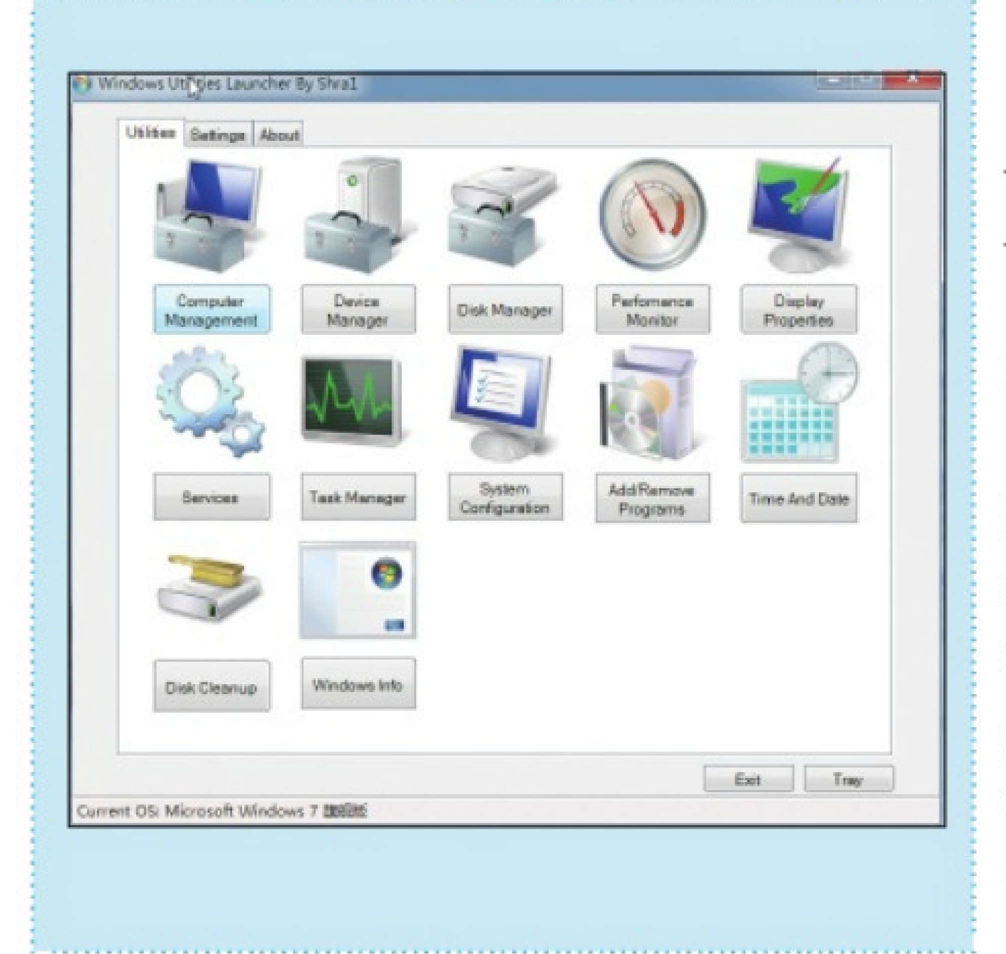
□大小：457kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://bkprograms.weebly.com/restartme.html

在很多情况下保持程序运行是一件很重要的事情，比如P2P下载、数据备份、IM客户端，抑或是某些监控、检测程序都需要时刻运行。如果某天Windows“抽风”突然关闭了它们而又没人去查看，岂不悲剧了？不用担心，ReStartMe可以帮你监控它们的运行状态，一旦发现重要的进程消失便自动重新启动。运行ReStartMe后需要先添加检测列表，可选择直接添加进程中的程序，或者从本地指定一个EXE文件，之后点击“Minimize To Tray”让它在后台运行即可。如果彻底关闭了ReStartMe，那么程序监控也就同时失效了，所以看起来还缺少一个检测自身关闭的功能，不过目前这个小工具足以让我们从麻烦的事情中抽出身来了。



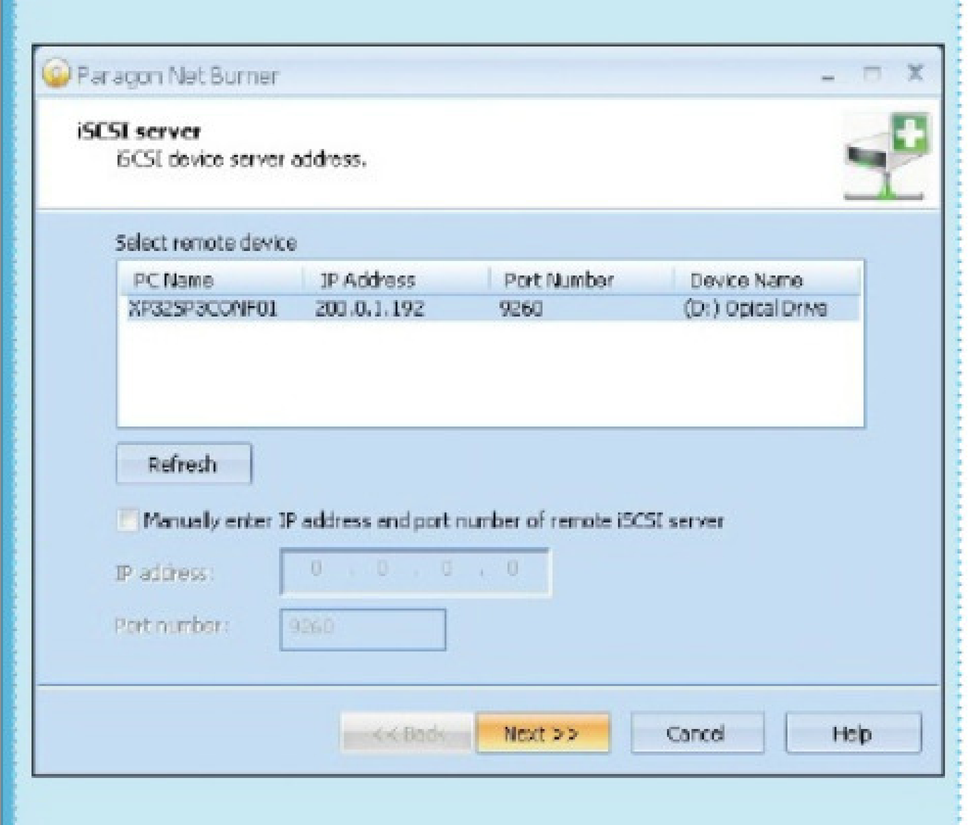
系统工具启动器——Windows Utilities Launcher



□大小：1.3MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://shraone.deviantart.com/art/Windows-Utilities-Launcher-1-1-137506759/

不知道各位读者是如何启动诸如系统服务、磁盘管理、卸载程序以及设备管理器等这些系统应用程序的，反正笔者每次都需要从开始菜单“漫游”一遍，Windows Utilities Launcher正是一款让你省去这些麻烦步骤的懒人小工具。它内置了12种系统程序，除了上面提到的还包括电脑管理、性能监视器、显示属性、任务管理器、磁盘清理、系统信息等功能，每个工具配上一个硕大的图标被放置在主界面上，清晰明了。如果在系统托盘中右键Windows Utilities Launcher图标，它还可提供计算器和记事本工具的快捷方式，虽然在功能上感觉不算强大，但它真的可以让你脱离在“控制面板”寻找功能图标的苦海了。



网络光驱——Net Burner

□大小：2.7MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.paragon-software.com/business/net-burner/

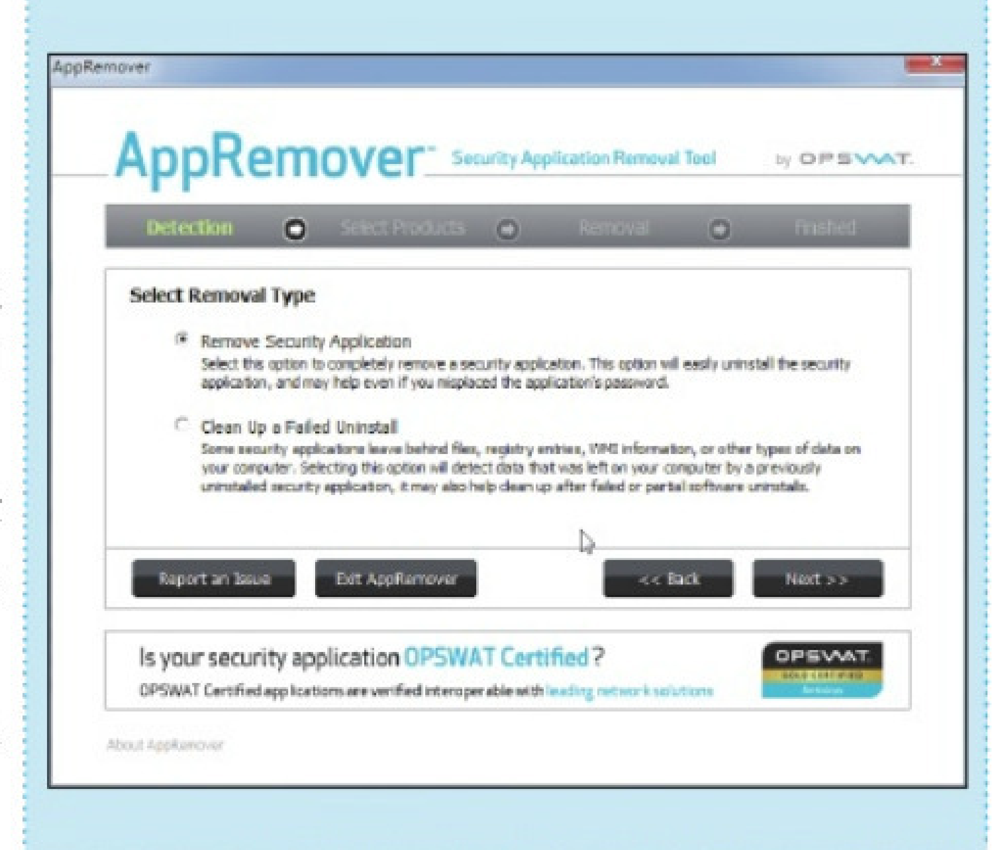
这是一款神奇的免费软件，它能将一台电脑的光驱通过网络共享给远端另外一台电脑，这对于没有光驱的上网本来说简直太方便了。软件分为服务器端与客户端，如果想共享自己的光驱那么就安装前者。使用时推荐暂时关闭防火墙，然后启动客户端的Net Burner，将光盘插入光驱后，神奇的事情发生了：在没有光驱的客户端竟然出现了光驱盘符，并且可以像使用本地设备一样读取光盘中的数据了！Net Burner相比于Windows的网络共享功能，减少了设置共享权限、从网络路径查找等繁琐的步骤，并且可以在客户端直接虚拟光驱出来，非常直观。（注：下载前需要在网站注册）

卸载与删除各种杀毒软件——AppRemover

□大小：8.7MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.appremover.com/

俗话说一山不容二虎，各大杀毒软件互不兼容的事情似乎已经成为了行内的潜规则，这让很多用户感到头痛——更换杀毒软件的门槛竟然也越来越高，尤其是那些“请神容易送神难”的“钉子户”。AppRemover是一款专门针对安全软件卸载与删除的工具，能够卸载包括卡巴斯基、诺顿、麦咖啡、Eset、AVG、MSE在内的主流国外杀毒软件，同时对金山杀毒、瑞星等国产杀毒工具也有不错的清除效果。AppRemover使用简单，运行后选择“删除安全软件”进行卸载，如果卸载失败可以选择“清理卸载”，程序会自动搜索残余文件进行删除。



从不同的路径操作文件到另一个路径——File Bucket

□大小：1.7MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://skwire.dcmembers.com/wb/pages/software/file-bucket.php

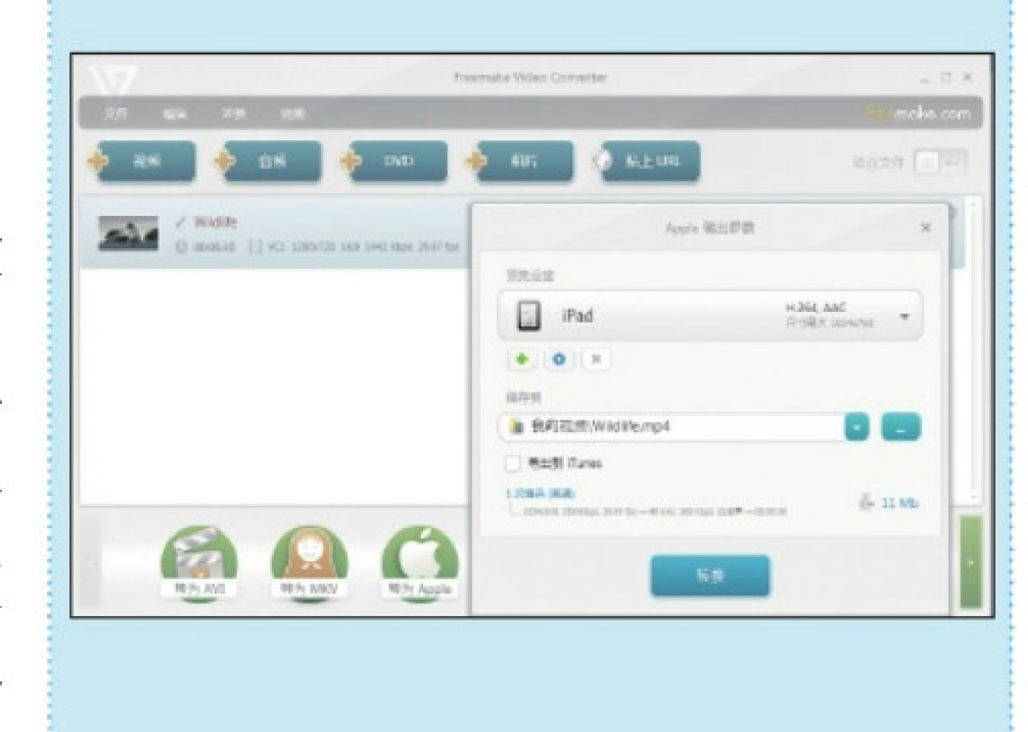
如果你需要将分散到各处的文件复制到一个文件夹内，会怎么做呢？每个文件夹分别打开并复制，然后粘贴到目标文件夹？太Out了！用File Bucket可以快速搞定从多文件夹复制、移动、删除文件到另外一处文件夹（删除文件是指同时删除多个文件夹内的文件）。软件运行后先选择要处理的文件，左边选择文件夹，右上方选择文件，点击“Add to List”就可以添加成为待处理的文件。当所有欲操作的文件都保存在右下方时，选择目标文件夹，再点击“Method”里的复制、移动、删除到回收站或保存文件列表功能，就可以批量完成任务。灵活使用File Bucket将为你省下许多力气。

移动设备视频转换——Free Video Converter

□大小：15MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.freemake.com/free_video_converter/

随着高配置移动设备的出现，越来越多的人喜欢在户外观看视频来消磨时间。但是大多设备由于版权或者硬件的原因只支持少数格式，从网络上寻找兼容的视频就会非常困难。Free Video Converter是一款视频格式转换工具，支持将视频、音频、DVD、照片转换为各种主流格式，包括AVI、MKV、DVD、MP3、MP4、WMV、iOS以及Android设备兼容格式。除了格式转换，Free Video Converter还能简单的剪辑视频，将讨厌的广告进行删除。此外还可以从国外的视频网站直接获取视频文件并进行转换，可惜暂不支持国内主流网站。





你知道吗？手机超频不仅会缩短硬件使用寿命，还可能影响信号正常接收与系统的稳定运行，如果你的手机正在遭遇一些奇怪的故障和小毛病，不妨回想一下是否使用过软件更改了处理器的频率或电压。解决方法很简单——还原设置再卸载掉超频软件。从鼓励超频到反对超频，笔者的确经历了一次大转折：从最初沉浸于性能提升的喜悦中，再到机身变得发热、系统不稳定，直到现在的拒绝，可以说完全“退烧”了吧。手机的主要职责是接打电话，我们还是让它妥妥地运行吧。

■辽宁 马卡

与电脑联姻——Splashtop远程桌面

在Windows 8平板出现以前，如果想在移动设备上体验正统的Windows系统，似乎只能通过远程桌面来实现。“Splashtop”是一款上架不久的远程控制类软件，目前在Android系统上的版本是1.6.0.4，功能和稳定性都趋于成熟。和同类软件一样，用户需要先安装PC端软件，再设置访问密码，最后用设备连接。

Splashtop在易用性方面考虑得很好，例如当PC和手机均连接到同一网络时，无须进行额外设置就可以相互连接。首次访问时会显示操作说明和小提示，例如用两指同时按住屏幕横向或纵向拖动可实现拖拽滚动条等技巧。如果要使用虚拟键盘，点击屏幕右下方的图标即可出现，不过它会占用近一半的屏幕空间，对于小屏幕的手机会不太方便。软件运行时会使用大量网络带宽用来保证桌面显示速度和视频、音频的完美传输，如果使用手机卡来上网，可要时刻关注你的流量呀。

点评：Splashtop针对手机和平板有不同的版本，它们都会自适应桌面分辨率，并选择合适的字体大小。从软件各种人性化的设置中，你能体会到开发者的用心和它的无限潜力。



软件支持Windows和MacOS系统

次世代音乐播放器——Mufin Player

Android Market上很少有收费的音乐播放软件，不过“Mufin Player”就是其中之一，它支持各类标准音频格式，2.87美元的售价也反映出开发小组对它的信心。表面上看它有些像“豆瓣电台”类应用，可以根据你喜欢的音乐找到其他相似的歌曲，但是细看之下你会发现，它并不是从网络下载歌曲，而是从已有的音乐中寻找。令人惊讶的是这款软件还有个PC版本，它可以与手机联动，并带有2GB云存储空间。软件独特之处是它的“银河”模式（Galaxy）：在一个带有X、Y轴的界面中，你可以根据音调、节奏等筛选出相似的歌曲，并把它们加入到播放列表里。不过目前“银河模式”还不能识别所有歌曲的风格，期待下一个版本更加智能的表现吧。

点评：除了按歌手、专辑等传统方式播放音乐外，Mufin Player可以根据歌曲风格组成不同的播放列表，尤其适合聚会时使用，喜欢尝鲜的朋友千万不要错过。

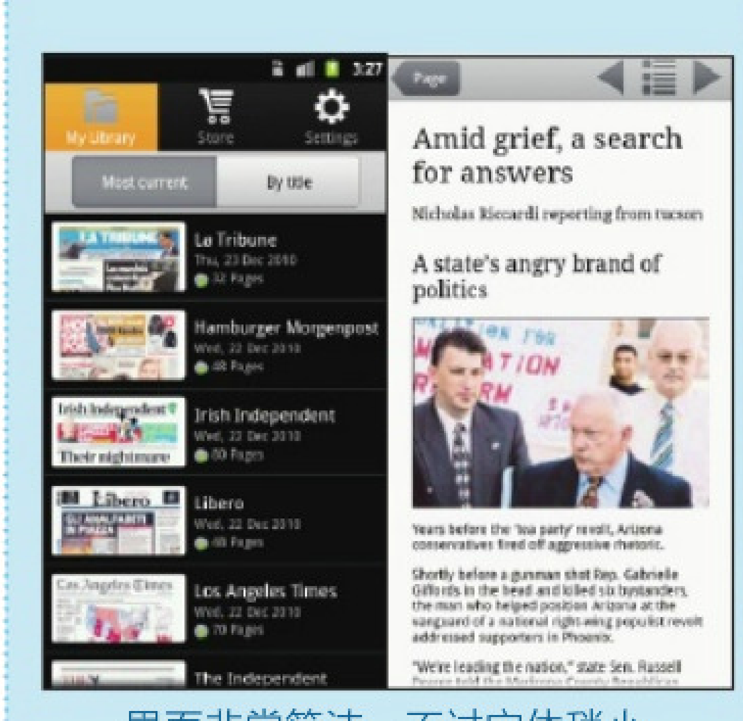


不同的播放模式

天下报纸尽在手中——PressReader阅读器

如果你喜欢阅读国外报纸、杂志，却又苦于无处购买，那么这款“PressReader”肯定适合你！和“Pulse”“Taptu”之类的RSS阅读器不同之处在于，它是一款纯粹的报刊阅读器，支持超过100个国家的知名媒体。软件分为3个主要功能：“My Library”“Store”和“Setting”，分别可看做“已下载”“内容商店”和“设置”。从内容商店里，你只要点击某家媒体的名字即可下载PDF版本的报刊。完成后，软件会智能排版，用户可以在“原版”和“精简版”间相互切换浏览。软件官方还宣称支持文本阅读功能，不过笔者在Android 2.3.4系统下测试未成功，这可能与软件的兼容性有关。

点评：免费版本的PressReader只能下载7份报纸，超出则要付费。令人不解的是，订阅数字版的价格比报刊真正的售价更贵一些，因此推荐大家还是免费试用，等待更有诚意的版本出现吧。



界面非常简洁，不过字体稍小



■北京 墨汁作寿

洗牌的季节又来了

随着月历翻到12月，年底的产品发售热潮即将到来，但在数着口袋里的钱准备采购的，除了家庭与个人外，还有一群资金动辄以亿计，目标不是商品而是公司的买家。年底除了是火热的购物季外，还是一个厂商洗牌的季节，特别是在市场变化异常快速的IT领域中。

谷歌与摩托罗拉的并购案很可能只是开启了市场变革的序幕，10月27日，在几乎没有引起任何人关注的情况下，索尼宣布收购爱立信持有的合资移动通信公司50%的股份，此手机品牌将完全为索尼所控制。这一收购将让索尼的手机与平板电脑产品线分划更加合理，与其他公司一样将平板电脑产品线与手机，而非笔记本电脑产品线进行整合。另外也可让其提出的包括手机、平板电脑、笔记本电脑和平板电视的四屏战略得以完全施展。而除了硬件之外，这几种产品也正是发挥索尼影音娱乐服务的好平台。

就在刚刚公布的前五大手机商中，我们也看到了一个重新洗牌的排名以及一个既熟悉又陌生的名字——处于第四名的ZTE中兴。作为一家长期在幕后默默无闻耕耘的专业设备厂商，中兴的终端设备生产历史其实已经很长，但真正让其进入顶级手机厂商的，是近两年推出的安卓手机——Blade U880和Skate U960等几款产品。它们以时尚的外形、实用的功能和超高的性价比，在国内外市场都获得了好评和热销，对它们仍不熟悉的朋友，可以去看一看最近的热播时尚剧《男人帮》。有趣的是，中兴的手机采用了重点型号深度开发而非机海战术的方式，更没有追求高配置，虽然新品推出速度较慢，但近期产品却款款经典，走上了完全不同于大部分智能手机厂商的精品道路。



打开西方市场的中兴悍将——U880

究竟会有怎样的惊异与震撼伴随我们进入新的一年呢？我们仍在期待着IT市场中更多的洗牌与变革。

松下发布单电和卡片新品

松下公司于近日发布了旗下单电相机新品GX1，新的GX系列将延续GF系列的设计，同时使用了全新的处理器和AF系统。它采用1600万像素的Live MOS传感器，支持每秒4.2张连拍，1080/60i以及1080/30p高清摄像。配置3英寸46万像素屏幕，可外接144万像素电子取景器。





同期发布的Lumix DMC-3D1是松下第一款3D卡片机，采用双镜头设计。在3D拍摄模式下，可记录800万像素的3D照片和1920×1080/60i的3D视频。

X86还是黑莓？安卓的新扩展



尽管近期对于安卓系统的争议不断，但它的扩展速度却丝毫没有放缓，BlueStacks已经推出了一套解决方案，可以让Android应用在Windows操作系统中更快，更稳定地全屏运行，AMD正在与其合作为APU等平台进行优化。而Intel在放弃Meego之后，也在尝试让其X86平台支持安卓系统。甚至连黑莓的Play Book，都可通过Android Player兼容安卓软件，而以后的QNX系统更是可能直接兼容安卓程序。小编觉着——说不定下个版本的QNX就是定制界面的安卓吧。

安卓4.0与三星Nexus Prime共同发布

紧随iPhone 4S和iOS5，安卓4.0及其第一部载机三星Nexus Prime（正式名称Galaxy Nexus）终于发布了。它采用1280×720分辨率的4.65英寸AMOLED高清弧形屏幕，仅有9mm厚（这个真的很赞），硬件配置为1.2GHz双核处理器、1GB内存和32GB闪存，背部和前方分别配置500万（这个有些弱啊）和130万像素摄像头。兼容LTE/HSPA网络，支持802.11n、WiFi网络和NFC（近场通讯），拥有1750mAh容量电池。



作为与谷歌合作推出的产品，它的系统中不附带任何第三方界面，并尽量少的植入厂商的个性功能。Galaxy Nexus在美国将由Verizon Wireless独家运营，进入内地市场的时间么，笔者这里就不做推测了。

永不跑焦，Light Field Camera光场相机

Lytro推出的世界首款消费型光场相机（Light Field Camera）在经过年初的技术展示后，近日正式现身。它拥有1100万像素分辨率，采用铝制外壳、F2的大光圈镜头具有8倍变焦能力。最重要的是，通过光场技术。其拍摄的照片拥有事后对焦的可能。相机上的实体按钮只有两个，一个是快门，另一个则是电源钮。其他功能则通过触控屏幕实现。

此款相机将以两种容量版本上市：8GB 版本（约可拍摄 350 张照片）定价为 399美元（约2530元人民币），16GB版本售价为499美元（约 3166元人民币）。目前它已可在Lytro官网上预购，预定将于2012年初开始出货。



单反新诱惑，佳能1D X



近日佳能公司正式发布了全新EOS系列旗舰级全画幅数码单反相机——EOS 1D X。该机具备1810万像素感光元件，高速连拍可达12fps，并且采用了双DIGIC 5图像处理器，1D X同时结合了1Ds和1D系列的双重优势，新一代全画幅机皇由此诞生，其预售价为6800美元，约合43000多元人民币。

XOOM第二代露面

近日摩托罗拉正式发布了Xoom 2和Xoom 2 Media Edition两款平板电脑，其中的Xoom 2仍采用10.1英寸屏幕，Xoom 2 Media Edition则采用8.2英寸屏幕。

Xoom 2使用1.2GHz双核TI OMAP 4430处理器，搭载Android 3.2系统。配置1GB内存和16GB存储空间。搭配500万像素后置和130万像素前置摄像头。其重量为599g，比前代Xoom轻100g，厚度仅有8.8mm。Xoom 2 Media Edition内部配置和Xoom 2保持一致，厚度8.99mm，重量为386g。



头牌新闻

北大青鸟APTECH学士后网络营销师课程发布会在京召开

■本刊记者 世界

11月8日，国内IT职业教育领导品牌北大青鸟APTECH在京召开主题为“把握人才方向，开启职场未来”的新闻发布会，隆重发布其学士后网络营销师培训课程。这不仅缓解了当前社会网络营销人才紧缺的现状，同时将IT人才的培养方式带进了多元化发展时代。



北大青鸟集团总裁初育国在学士后网络营销师课程发布会上致辞

北大青鸟APTECH学士后品牌是以培养企业精英人才为目的，专门为大学生开设的专属课程。从课程内容上来看，网络营销师课程包括了网络营销基础、网站建设、网络推广、搜索引擎推广等模块，同时为学习者设置了SEO、网络整合营销等多个实训项目，甚至包括最新的微博营销、淘宝营销等项目。整套教材历经20个月的时间，由资深网络营销专家团队反复选择、评审后制作完成，力求让学员学习到最真实、最实用的网络营销知识与技巧。学员在经过5~6个月的培训之后，将精通网站规划、推广、搜索引擎营销、微博营销、论坛营销、EDM营销等多项技能，能够胜任各种行业的网络营销、网络推广等工作。北大青鸟APTECH网络营销师课程的开设，不但有利于学员提升其工作能力，提高就业机会，更能为企业提供创富帮手，提升品牌价值和竞争力。

本次北大青鸟APTECH发布的学士后网络营销师课程，在继承了其以往为企业培养IT开发人员等技术层面的专才优势之外，还率先开启了培养网络与营销深层渗透的实战型、复合型人才的先河。它为学习者提供面向所有学科领域扩展的跨学科培训机会。被培训者不仅能够掌握传统IT专业技能，更能将IT与营销双重技能融会贯通、灵活应用。P

硬件店

2011诺基亚世界大会推出多款新品

10月27日，2011诺基亚世界大会在伦敦召开，会上发布了一系列移动终端、服务及手机配件。包括首批采用Windows Phone系统的诺基亚Lumia系列智能手机——Lumia 800和Lumia 710。它们都采用1.4GHz处理器，





并搭配图形硬件加速功能，有多种机壳色彩可选。此外诺基亚还发布了4款强调时尚设计与丰富社交体验的移动电话终端——诺基亚Asha 3000、诺基亚Asha 3030、诺基亚Asha 200及诺基亚Asha 2010，它们均采用全键盘或键触双控设计。

微软龙年生肖鼠标抢先登场

11月2日，微软提前发布了Arc Touch龙年限量版鼠标和无线蓝影便携鼠标3500龙年限量版，其表面图案均采用了龙形图案。微软龙年限量版鼠标是微软肖花鼠标系列的第2款作品，并增加了Arc Touch高端系列，表明了微软对中国市场和中国文化的重视，也彰显了中国市场在微软全球战略中的重要地位。这两款龙年限量版鼠标都已上市，Arc Touch龙年限量版市场参考价799元，无线蓝影便携鼠标3500龙年限量版市场参考价299元。







7项升级，东芝Qosmio X770横空出世

10月21日，专为影音游戏发烧友打造的东芝Qosmio系列高性能笔记本宇宙悍将Ⅱ代：Qosmio X770携7项全新升级横空出世。它采用第二代英特尔智能酷睿i7-2670QM四核八线程处理器，2.2GHz主频，3.1GHz睿频，内置6MB三级高速缓存，搭载4GB DDR3 1333双通道内存。它搭载可切换GTX560M显卡和1.5GB大容量GDDR5显存。其硬盘容量提升至750GB，并提供了蓝光光驱和Harman/Kardon专业扬声器。本机采用17英寸1600×900分辨率屏幕，金属镀膜技术机身，红色金属拉丝设计。目前其市场参考价为14999元。



HTC Rezound正式发布



11月4日，拥有720p HD屏幕的Android智能手机——HTC Rezound正式发布。它配备的4.3英寸屏幕分辨率达到1280×720，同时拥有双核1.5GHz处理器、1GB RAM以及16GB内置存储空间外加16GB MicroSD扩展，支持蓝牙3.0，配有Beats耳机，另有对LTE的支持（由Verizon定制发售）以及支持1080p录放的800万像素摄像头。软件方面Rezound将采用Android2.3.4版本操作系统，加载Sense3.5界面。这款手机由Verizon在11月14日定制发售，合约版机型售价299美元。

佳能发布EOS C300高清摄像机



11月4日，佳能公司发布了自家首台4K级摄像机产品，同时也是首台EOS摄像机产品。该产品被命名为佳能EOS C300以及佳能EOS C300 PL，两者区别字啊与使用EF镜头卡口和PL镜头卡口。与本产品同时发布的还有多种EF或PL卡口镜头。该摄像机主要面向独立制作人市场，定价约为16 000美元，约合人民币101 620元，预计将于2012年1月开始出货。

软件圈

暴风影音第五代发布 揭开左眼键神秘面纱



暴风影音5发布

10月26日，暴风公司新一代在线播放器——暴风影音5正式发布。随着这一新产品的推出，此前一直备受关注的“左眼键”也终于掀开神秘面纱。暴风影音5最明显的特点，就是通过独有的左眼技术，运用一套复杂的算法为每一帧画面进行优化处理，提升画质，使得现有在线视频的画质得到改善，为用户带来更加完美的视觉体验。“这是全球视觉体验的一个里程碑。”暴风公司CEO冯鑫认为，“这标志着暴风影音就此成为目前中国互联网唯一全面超越DVD画质的在线视频平台。”

第四届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛圆满落幕



北京邮电大学代表队获得特等奖“英特尔杯”

10月25日，由教育部示范性软件学院建设工作办公室主办、云南大学软件学院承办、英特尔公司支持的2011年第四届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛在北京国家会议中心圆满落下帷幕。北京邮电大学代表队的作品音乐创作分享游戏软件“CorDrop音乐制作游戏”在众多作品中脱颖而出，荣获大赛特等奖。“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛侧重于培养学生工程实践能力，致力于激发学生创新意识和团队合作精神，吸引了全国58所高校的近1500名在校本科生及研究生参加。

卡巴斯基鼎力支持单人南极探险

近日，卡巴斯基实验室宣布“Kaspersky One穿越南极探险行动”将于11月12日开始，届时著名极地探险家Felicity Aston将沿着一条人类从未滑雪经过的路线穿越南极横贯山脉，到达南极点。整个探险将历时70天，行程约1700公里。2009年时，卡巴斯基实验室即赞助了一支由英联邦国家组成的女子南极探险队，该探险队正是由Felicity带领的。在谈到即将开始的探险活动时，卡巴斯基实验室市场副总裁Roger Wilson说：“我们非常高兴能够继续同Felicity Aston进行合作，支持她完成南极单人探险这一勇敢之举。之前，卡巴斯基实验室赞助的卡巴斯基实验室南极探险队取得了非常卓越的成绩，极大地鼓舞了卡巴斯基的员工和客户。这次的探险行动将更具挑战性，我们衷心祝福Felicity能够成功完成这一创纪录的旅程。”

网络帮

瑞星盛大携手推游戏优化安全套装

11月3日，瑞星公司与盛大网络共同推出游戏优化安全套装：“瑞星账号保险柜”+“游戏优化大师”。此次合作将为广大用户提供更好的游戏安全保护及用户体验。套装中的“账号保险柜”是一款基于主动防御技术的账号保护软件，它可利用多种技术有效保护网游、网银账号的安全。“游戏优化大师”是由盛大公司推出的一款对网络游戏优化、对耗用资源的程序一键优化使得游戏更流畅的游戏优化软件。

晶合快评

联想

■晶合实验室 King

乔布斯走了，柳传志退了。美国的老大和中国的老大在情愿和不情愿间都离开了一手创办的企业。苹果和联想，一洋一中，都是特色鲜明。虽然很多时候人们总喜欢把苹果代工厂造成的污染算在苹果的头上，但人们想到苹果更多的时候是创造力与艺术；虽然联想也在亦步亦趋地生产乐Phone和乐Pad，当然还有很多很多可以用N位数字计算的专利，但人们想到联想更多的还是一个电脑制造商。一个是动脑的，一个是动手的，我们不去判断哪个好哪个坏，世人也各有评说。只是仔细回想起来，你能感到他们走过的历程，仿佛如此相似，却又差异巨大，在各自的文化体制下一步步走来。

乔布斯的创业故事一般都是从和好友沃兹尼亚克以1300美元在车库中起家讲起；而柳传志的故事一般也都是从两个20（以20万元的启动资金在20平方米的传达室里办公）开始的。但人们为了渲染故事的传奇色彩往往会忽略掉一些其实也很关键的东西，就在乔布斯的公司仅仅开业3个月后，就机缘巧合地得到了50台整机的“大生意”；更在6个月的时候因为得到百万富翁马尔库拉的垂青获得了69万美元的贷款，有了这笔巨资，苹果公司的发展速度大大加快。作为中科院计算所的联想公司，第一桶金则是从计算所这口井里打上来的。当时中科院进口了500台IBM计算机，于是把验收、组装、培训和维修等技术服务环节交给了刚刚成立的联想公司，后者一举赚了70万。这里没说交给柳传志的原因在于当时公司董事长和首任总经理都不是柳传志。而联想和苹果最大的不同就在于背景和体制的不同。

在完成第一桶金的挖掘之后，两个公司都是高歌猛进，而后创始人双双离开战斗的第一线。乔布斯曾经离开苹果10年之久（1985年~1996年），在费尽心机回归之后不仅挽救了苹果电脑，更将苹果带到了近乎神话的地步，而后又带着对苹果无限的眷恋撒手离去。柳传志却是在辉煌的时刻，主动拆分了原来的联想电脑，在收购IBM之后于一片羡慕的目光中主动交出了权杖，但是面对收购后整合不顺的困境和金融风暴的侵袭，又主动重掌大旗，最后在功德圆满的时候再次主动退隐。

乔布斯和苹果从诞生那天起靠的只有两个字“创新”，其实我们每一个人每一天都有无数的创新，但创新最难的就是你个人的创新能为大众所接受，所以创新往往是投入巨大但后果却并不可控，也许是日进万金，也许是血本无归。而当年国有的联想选择以贸易起家，进而走上制造之路也就不足为怪了。当然这里自然又要涉及“贸工技”和“技工贸”；柳传志和倪光南，一时瑜亮的故事。我想这并不是两个人的争论，其实也是硅谷与中关村各自发展之路的真实原因所在。这些也许是应该写个文章来细细梳理一番，不过在这里是无法三言两语讲清楚的了。

就在乔布斯离开，柳传志还未交班的10月底，柳传志在中欧商学院上海校区与师生对话时表示，他在联想的欧洲分部检查工作时发现，过度的福利制度造成某些欧洲国家竞争力下降，不希望这种风气传播到中国。此番表态当场就被中欧会计学教授丁远予以回击，之后更有网友表示，中国的资本家说出这样的话来一点也不奇怪。当然在目前中国社会的风气下，举起住房、教育、医疗这三座大山来回击是很能讨好的，但这只能是老生常谈，其实我是想说我还是很能理解这句话的，而且不是为了哗众取宠或者没事找抽，当然理解不代表赞同。大家都知道谷歌的福利好到不像话的程度，虽说苹果比起来还有所欠缺，但良心话还是很不错的。难道是他们老板就真的心地善良么？其实我们大众软件虽说不上福利多好，但工作氛围还是很宽松的，至今也没有打卡机这类的东西，原因也不是老编心地良善，说到底还是因为编辑的工作是创造的职业，你很难要求他像缝纫衬衫的工人一样计件劳动，强迫着每天必须写1万字，读者看了像屎一样，没两期杂志就完蛋了。而联想在根子上还是一个制造和销售为主的公司，所以说柳主席有如此这般的看法也就不足为怪了。

中国要发展，联想要壮大，我们不仅要营业额的肥大，更需要有强大的影响力和导向力。联想不仅需要收购IBM的产能、客户、营业额，更需要能收购“ThinkPad”的影响力。当年多少人以拥有小黑为荣，如今还有多少人觉得这值得炫耀呢？我们固然可以批判什么崇洋媚外、虚荣拜金，但这里面的文化影响力难道就不值得反思和借鉴么？

在联想的禅位大典之前，曾有过联想的核心竞争力之争；少帅（如今也即将半百）说“并购已经成为联想的核心竞争力”，而老帅却表示“在核心竞争力上我跟杨元庆不一样，我觉得联想核心竞争力是管理三要素，是怎么样建班子，定战略，带队伍。”

联想的核心竞争力难道不应该是联想么？P

毁灭支撑腿的辰烽

漫画作者：suns

完美世界

《完美国际——黑夜传说》资料片全新内容前瞻


新场景——火焰森林

作为完美世界旗下大型3D网游产品，《完美国际》采用完美世界自主研发的Element 3D引擎，将16：9宽屏幕视觉体验引入其中，在真实的三维场景中让玩家充分感受和发掘探索的魅力。现在《完美国际》2011最新资料片--《完美国际——黑夜传说》也正是出现在了人们的视线中，相信大家对这部资料片一定充满好奇，下面就让我们来看一看，这部资料片都有哪些精彩内容。

在《完美国际——黑夜传说》中不仅延续了“超大无缝连接地图”“全种族自由飞天”“宏伟庞大的立体战争”“逼真唯美的形象自定义系统”等众多玩法，更加入了全新的背景故事、刺激的副本任务、神秘的最新种族、强悍的人物技能等全新玩法。

最新副本 引来最强Boss

新副本“无眠骨”是《完美国际——黑夜传说》资料片最受玩家关注的内容之一。玩家将在这里面对从未见过的强大Boss，体验庞大恢弘的剧情任务，好玩多变的战斗方式，绝对让你大呼过瘾！

无眠谷位于蓬莱幻境的北端，原本这里是蓬莱幻境的圣地，但自从被怨灵侵入后，这片美丽的世界，已变成人间地狱。怨灵大军的6位首领和副本的最终Boss—烛龙，分别会在无眠谷的各个方位等待勇士们的挑战，在得知怨灵军团要侵犯完美大陆这个消息后，五族的领袖决定召集天下的英雄，在这些邪恶的怨灵真正现世之前，阻止他们。

无眠谷，这个关系到整个完美大陆生死存亡之地，成为所有人瞩目的焦点。里面还有多少未知的邪恶，由你我去探究；怨灵军团的阴谋是否能得逞，危机能否终结，将由你来决定！


Boss烛龙

全新装备 强悍属性

在资料片中，新套装会出现两个全新的战斗属性：御魔等级和猎魔等级。御魔等级会提高玩家对怪物和Boss的防御能力，猎魔等级会提高玩家对怪物和Boss的伤害能力。这两个属性会在资料片新装备上首次出现！

随着资料片游戏内容的展开，玩家将能逐步获得初阶、中阶和高阶三阶不同的新装备。每阶装备将分法袍、轻甲和重铠三套，每套装备都包括头盔、上衣、护腿、护腕、靴子5个部件，同时每套装备还有相应的新武器。

新装备与原来的旧装备相比，加入了全新的属性御魔等级和猎魔等级，将更加侧重于提升玩家在面对怪物和Boss时的战斗能力。有了全新的装备，玩家在游戏中不管是升级还是副本，都将会有更轻松、更爽快的游戏体验。


最新装备——重甲

全新技能 职业飞升

经过战争与的历练，众神庇佑下的五族勇士越来越懂得运用自身力量对抗怨灵军团的入侵，在新资料片中，五大种族的内力都有了质的飞跃，在战斗时玩家能体验到更加炫目的技能所带来的视觉冲击。所向披靡的妖兽，灵气逼人的法师，身手敏捷的刺客，他们在各自不同的领域展现出不容小觑的能力，当他们强强联合组队作战时，一场精彩绝伦的技能比拼就呈现玩家眼前。


魅灵技能——百花缭乱

在《完美国际——黑夜传说》中，玩家将化身主角体验世界格局的巨变，见证创世神的神秘崛起，并肩负起拯救完美新世界的重任，亲身演绎史诗级创世之旅。

《完美国际——黑夜传说》即将揭开神秘的面纱，恢弘的历史题材，更具挑战性的游戏内容令人期待！完美世界将发生怎样翻天覆地的变化？全新的内容又将带来怎样的惊喜？更多游戏动态，敬请关注《完美国际——黑夜传说》！


土拨鼠王国

巨人网络

《艾尔之光》人物华丽连招大解析



《艾尔之光》（英文名《ELSWORD》），由韩国KOG公司研发的3D横版动作游戏，由巨人网络代理并推向国内市场。该款产品采用了2D游戏界面和3D游戏场景相配合，强烈的漫画方式呈现战斗画面等诸多创新要素，兼具了爽快的操作感与出众的节奏感。简单的动作、信手拈来的华丽连招、诸多闯关任务等要素集合，让游戏过程更加刺激有趣。

超人气3D漫画格斗网游《艾尔之光》以其绚丽的格斗画面和爽快的连击操作吸引了众多玩家的关注，而在这炫酷的游戏画面背后，孰不知每名角色都有着其自带的连招秘籍，而能否找到打开这本秘籍的钥匙，便需要玩家们在键盘上多下点功夫了哟。

爱莎（Aisha）

爱莎连招秘籍之一：XX↓X　两段火球攻击后会以自身旁边一格左右的距离范围进行魔法攻击，可将敌人轰飞，当玩家处于被包围时，此连招能够帮助脱离险境。

爱莎连招秘籍之二：ZZZ↑Z　此连击可达到九段之多，会将敌人先打到空中后在空中追击，算是还不错实用的连击。前三下为物理、跳起来后变为魔法攻击，还有机率将附近其它的敌人一起攻击。

蕾娜（Rena）

蕾娜连招秘籍之一：ZZZ↑Z　往前方连续踢击三下后，最后第四下会将敌人往前击飞一段距离，不过由于距离太远，不适合追击接连招。而在敌人多的情况下，可使用这招摆脱危险。

蕾娜连招秘籍之二：ZZZX　往前方连续踢击三下后，最后第四下会绕到敌人后方快速射出一箭，被射中后会倒地，绕乱对手的实用性大于伤害，在PVP时会有意想不到的效果。

艾索德（Elsword）

艾索德连招秘籍之一：→→X　往前冲刺后，回头给敌人一刀，使之倒地。由于使用该连招后会穿透敌人，因此在混战或PVP中都很实用，能够脱离险境且可将敌人击倒，使对方无法追击。

艾索德连招秘籍之二：XXZ　连续两次攻击后，将敌人在原地往上挑击，被击中的敌人会浮空，抓准时机可对落下的敌人进行各种连续攻击。

雷文(Raven)

雷文连招秘籍之一：→→X　雷文连招秘籍之二：→→ZZ(击倒)

雷文连招秘籍之三：→→↑ZZ(击倒)　雷文连招秘籍之四：→→↑X(击倒)

雷文连招秘籍之五：ZZZ→→↑Z+ZZZ循环

雷文连招秘籍之六：→→X+ZZZ→→X+ZZZ→→X+XXX

华丽拉风连技，结合纳斯德手的攻击更加的多样化。可以选用刀剑精通和魔人化左手，2种不同的进化方向。让雷文的2个分支职业分别矗立在PK和刷图2方面的王者地位。移动技巧：相比较伊芙和其他角色。雷文的跳跃非常低非常快，往往需要用空中甩刀增加跳跃高度，一些深渊比较多的图非常的难控制移动。

伊芙（Eve）

伊芙连招秘籍之一：Z、Z、Z、X

伊芙连招秘籍之二：Z、Z、Z、↓X 接→→X

伊芙连招秘籍之三：Z、Z、Z 接 →→↑Z（1段），循环即可

基本上伊芙近战攻击型的接法很简单，主要和其他近战职业相仿，最简单的就是以基础连击组成的ZZZX，很多玩家都会的方法，难度高一点的就是ZZZ接→→↑Z，这种方式难度虽然高，但是不会被挣脱跑走，技术好的玩家可能会逼得对方要断魔才可以求生。

以上便是《艾尔之光》角色的基本连招解析。除此以外，游戏中还有更多的强力连击招式，更多实用的连招，还待玩家们自行在游戏中发掘哦。P



多益网络

绚丽淡雅，攻守兼备
《梦想世界》笔法战士招式分析



武侠与奇幻交融的《梦想世界》中，共有11大流派，其中包括六大武器流派和五大法术流派，这些流派的招式共有409种之多。每个流派都有自己的独门秘技，每种招式也都有着独一无二的抗性，招招相克，极具个性。

笔法是《梦想世界》十一流派之一，笔法招式绚丽淡雅，攻守兼备，是许多玩家都非常喜欢的的一种武器流派。执笔者，可以妙笔生花亦可挥毫泼墨，随性而为，行云流水。下面为大家介绍笔法招式分析心得。

低级招式

天璇转斗 招式分析：连续攻击目标两次，但只能在自身气血大于70%时方可使用。可以进行招式精修，每精修等级使原有的气血限制减少10，每精修等级提升10威力。

中级招式

天玑含韵 招式分析：身形敏捷的笔法招式，施展后可提高自身闪避率。相当于快速当前回合的“踏风符”。可以进行招式精修，每精修等级使增加闪避率的效果在原有基础上追加5%，每精修等级提升8威力。

流光异彩 招式分析：使用后当前回合免疫封印法术，但受到的无视防御及灵力类招法攻击时伤害加倍击。没什么好说的，每个战士必有的抗封招式。

化繁为简 招式分析：命中后同时降低目标的力道值和法力值若干。打术士专用招式，没魔力的术士作用非常有限。可以进行招式精修，每精修等级使扣除目标力道和魔法值的效果在原有基础上各增加10点。

玉衡化煞 招式分析：命中后降低目标的攻击点数若干，使敌人无法出手。抗疯连非常好的招式。

高级招式

指点江山 招式分析：抗普通与群攻招式，群P起手此招式是个不错的选择。

星罗棋布 招式分析：抗疯连与群攻的群招式，作用于群P较多。

开阳双仪 招式分析：施展此招式可制造一个分身，可攻击不同的敌人，分身攻击力为真身的一半。每精修等级将第二次攻击时的攻击能力在原有基础上追加10%。每精修等级提升7威力，1速率。

画龙点睛 招式分析：无消耗攒点招式，抗性与“星罗棋布”一样，区别就在于一个是群招式，一个是单招式。

游龙飞凤 招式分析：无消耗攒点招式，对普通的招式作用很好，很不错的攒点招式。

刹那芳华 招式分析：群P火力在于你之时，就是用这招最好的时机。展此招式的当回合，可降低自身受到的所有类型伤害。每精修等级使受伤害降低的效果在原有基础上追加5%，每精修等级提升5威力，1%速率。

天花乱坠 招式分析：抗群攻与普通招式，作用于群P较多的群招式。

划阴破阳 招式分析：所有战士中最好的力敌招式，作用非常强大，大力推荐。

七星聚北 招式分析：如果目标职业不是战士，那么受到的伤害减半。每个战士都有的招式，群P目标不在于你，威力就显示出来了。

百级招式

血墨 招式分析：额外附加若干伤害，这些伤害将无视目标的防御、招式抗性与防御修炼等级。当招式点满了以后，血墨的伤害才体现出来。在面对敌人子午、庄严、不明动王印也能打出可观的伤害。当术士更是一流。

天书 招式分析：对付疯连很好的招式，抗95，不过负抗-5普通抗性，-5力敌抗性，-5群攻抗性。

后记 《梦想世界》最具智慧的招式PK一直深受玩家欢迎。招式千变万化，各有所长，以上介绍的只是一些粗浅内容，更多招式精髓大家要在《梦想世界》里探索！P


天璇转斗初级好招


中级群攻招式


犹如天花乱坠


笔法招式华丽


威力强大的血墨

QQ游戏

“全民游戏”成就800万在线新突破



2011年10月，腾讯旗下休闲游戏社区平台《QQ游戏》宣布最高同时在线人数突破800万。屈指一算，《QQ游戏》已经于不知不觉间与大家共同度过了8个寒暑。从最早的棋牌式游戏平台开始，到各种休闲游戏的加入，游戏竞技的引入，桌游、策略、养成、模拟经营、角色扮演等多种类型游戏的丰富，QQ游戏平台8年中完成着一个又一个的华丽转身，带领大家逐步走向“全民游戏”时代。

记忆：从青涩走向成熟

当年的《QQ游戏》曾经是年轻人的天下，大家呼朋唤友用QQ聊天，相约晚上用电脑在《QQ游戏》上打游戏，感受着互联网所带来的方便又丰富多彩的生活，上网玩《QQ游戏》在记忆中曾是年轻人“新潮”的标志之一。

自2003年，《QQ游戏》第一次出现在大家面前，8年来，每一次成长都凝聚着产品团队的探索精神与创造力，不断开创革命性的游戏模式和提升技术服务能力。

8年来，《QQ游戏》并非一帆风顺。2009年，SNS休闲社区游戏风潮袭来，用户行为发生变化，仿佛一夜之间，用户都玩起了“抢车位”“种菜偷菜”等游戏，《QQ游戏》的用户活跃度一时出现了停滞乃至下滑，产品团队迎来巨大挑战。面对这种局面，《QQ游戏》产品团队聚焦产品核心价值，强化平台基础体验，深挖精品休闲游戏，通过坚持在“欢乐系列游戏”“蓝钻VIP服务”“玫瑰园/宝宝产品”以及“自研精品内容”等多个产品纬度的持续投入，同时也积极把《QQ游戏》拓展到智能终端、QQ空间以及海外SNS平台，逐步扭转了不利局面。新的实时视频功能被加入了游戏中，真人秀、视频验证、大头照等娱乐DIY因素被引入游戏平台。在平台界面中强化交友互动，打造出一个包容SNS要素的全方位游戏平台。



坚守：无处不在的快乐

某调查显示，大家经常会在忙完了工作、看完了电视、读完了小说，坐下来休息的时候，很熟悉的打开《QQ游戏》，玩上几把。《QQ游戏》似乎成为大家休闲娱乐不可或缺的一部分。

最高同时在线人数超过800万，每月约有1/2的中国网民登录过游戏大厅进行各种游戏，“星动八周年”活动让众多潜水明星“浮出水面”，说起与《QQ游戏》的不解之缘。很多人都会思考这样的问题，为什么《QQ游戏》能够如此深入人心？首要原因是《QQ游戏》轻松休闲的游戏定位与丰富多彩的游戏内容让每个人都能在这里找到自己的乐趣。游戏内容覆盖棋牌麻将、休闲竞技、桌游、策略、养成、模拟经营、角色扮演等多种游戏类型，满足不同年龄层、不同偏好人群的休闲娱乐需求。游戏方式公平富有竞技趣味，每个人都能在这里寻求最适合自己的快乐。有互联网评论员说：“真正的‘全民游戏’，应该是考虑到各个阶层，各个年龄段，不同的游戏需求，并能形成很好的体验与互动。现在的游戏都以年轻人为主体，游戏适应中老年和低端用户的产品极少，《QQ游戏》是其中做的较好的一款。”

愿景：明天更加美好

在成为全球最大的休闲游戏社区平台后，《QQ游戏》将眼光投向更远更广阔的视野。合作共赢成为《QQ游戏》下一个发展阶段的核心主题之一。《QQ游戏》已经从最初单纯棋牌式游戏，不断扩展到休闲竞技、桌游、策略养成、模拟经营、角色扮演等方方面面。未来，《QQ游戏》还将接入更多类型的游戏，为玩家们提供精品的游戏内容，也为合作伙伴打开一条直面最多游戏玩家群体的合作路线。《QQ游戏》将继续秉承腾讯游戏“用心创造快乐”的品牌价值，将目光投向更广阔的未来。《QQ游戏》产品部总经理彭迦信表示：“《QQ游戏》非常注重对游戏品质的选择，我们希望打造的是一个精品的游戏平台。秉着‘一切以用户价值为依归’的理念，《QQ游戏》希望将最好的，经过筛选的精品游戏推荐给玩家。”时值2011年年底，《QQ游戏》即将推出新版游戏大厅。据了解，2012年产品团队将为玩家们奉献一个全新闪亮变装的QQ游戏大厅。未来的《QQ游戏》，界面更漂亮，运行速度更快，用户体验更贴心。这或者又将引领一场新的精品游戏风潮！P

擎天柱

“同舟共济”闯封神 《封神》结拜系统揭秘



首款1080p高清回合网游《封神》已于11月24日公测，进入《封神》的神话世界修行之路并不容易。修行之路一人独走必是困难重重，孤单无援的。肝胆相照，为对方赴汤蹈火在所不辞是为兄弟也，若在修行途中结交三五志趣相投的好友，相互扶助，则大事之成可事半功倍。《封神》结拜系统，让你朋友一起，修行不孤单。

《封神》路同舟共济 趣味无穷

《封神》结拜系统，至少需要2人一起结拜，并且结拜的各方等级需要大于等于15级，《封神》公测开放的大量升级创新玩法，想要到15级转眼间的事情。

配合过结拜任务 证明兄弟默契

与结拜的好友组好队伍，到西岐城结拜NPC岳不移处花费10两银子就可以进行进行结拜了。当然结拜不是儿戏，结拜者需真正性情相投，且同生共死无所畏惧，为了不让结拜的各方后悔，结拜前，岳不移会设置一个小考验，证明结拜的义气和默契。

同意接受考验后，结拜成员将被传送入义结金兰小副本。在副本中，几位待结义兄弟需要默契地配合，穿过桥中巡逻的恶狼而将一群小鸭子从桥头带到桥对面鸭爸爸妈妈的身边，待小鸭子们都安全后，再消灭掉恶狼头子即可完成考验。要过关下面的技巧可要注意。

1.小鸭子的速度很慢，在带它们过桥的时候需要放慢脚步，不能走的太快，不然小鸭子会走丢的。

2.路上的恶狼会驱散鸭子，导致任务难于完成，需要闪开或者杀了他们。

3.路上的恶狼被杀了后8秒中就会复活，需要尽快离开有恶狼的位置，尽量避免遇到恶狼。

4.杀恶狼的时候用Alt+A击杀，按了快捷键后点恶狼就能将狼杀死了，但是速度一定要快，不然会进入战斗，就很废时间才能杀掉了。

完成考验后，设定好结拜名号与结拜位序，就进入结拜仪式了！仪式完毕之后，玩家正式结拜成功。

结拜后注意事项

1.如果结拜之后想在该组结拜关系中增加新成员，可以将新老成员召集到一起，到岳不移处申请增加结拜成员。当然，有新成员的加入，再接受一次考验也是必不可少的了！

2.如果对结拜名号不满意，也可组队到岳不移处耗费一定银两更改名号。

3.个人可以到岳不移处脱离结拜关系。当结拜组成员少于2，则结拜组将自动解散。

4.如果全结拜组成员在180天内都未登录过，则结拜关系将被自动清除。

结拜 技能“同舟共济”闯封神世界

1.结拜后，结拜成员间将拥有多个结拜称谓。其中，1个称谓为江湖名号共用称谓，另有数个个人称谓。例如：封神的义妹、封神小妹的义兄等。

2.结拜成员可拥有金兰谱一本，金兰谱为玩家义结金兰的见证。

3.结拜成员还可拥有结拜技能——同舟共济。此技能为被动技能，结拜成员处于同场战斗中则有几率触发。同场战斗中的结拜成员个数越多，加起来结拜技能触发的几率就越高。同舟共济的技能效果为：该场战斗中的所有结拜成员增加5%攻击力，持续2回合。

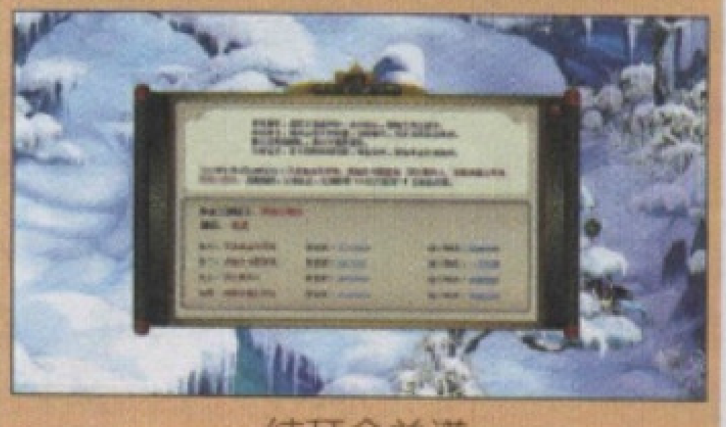
2011年新回合大作《封神》开启真公测，全新公测版本师徒、家园、婚姻、法宝、人气、辅灵等系统全部开放；首次实现真飞行五人同乘、大战斗系统10VS30、600人团P、1380平方米大家园。叫上你的朋友来封神的神话世界一起修行吧。


经过考验结为兄妹


结拜小副本



结拜npc


结拜金兰谱

搜狐畅游

我很小但是我很贴心
盘点：《霸者无双》那些给力的小细节



2011年11月16日，由《问道》原班人马倾力打造，搜狐畅游倾情运营的奇幻历史网游扛鼎之作《霸者无双》，开启了不删档限量内测。超庞大武将系统再添新玩法，人物高自由度成长更轻松，多种趣味玩法畅享游戏乐趣，俸禄系统首次上线工资大放送……丰富精彩的全新内容令玩家们大呼过瘾。

在这众多特色内容的光环下，还有一些与众不同的小细节。也许，你会爱上它们。

小细节之开放式任务

《霸者无双》里的开放式任务给我留下了深刻的印象。举个例子：

我在长安城卓文君的小酒馆里接了一个任务。卓文君希望我能帮她教训几个吃“霸王餐”的家伙，拿回应得的饭钱。我找到那几个无赖，轻而易举地击败了他们，并从他们身上拿到了钱袋。但是，我并没有将钱袋交给卓文君美眉，而是打开钱袋拿走了里面的金钱。尽管如此，我依然完成了卓文君托付的任务。因为卓文君曾说过，希望我帮她拿回饭钱，如果不行，希望我能帮她找一些暗器，她自己去教训无赖们。所以嘛，我去武器店打造了一些飞蝗石，将其交给了卓文君，同样获得了美女的称赞，得到了大量经验值。

一个任务，多种选择，多彩人生，尽在《霸者无双》之中。



找卓文君接取开放式任务

小细节之遍地宝物

在《霸者无双》的世界里，你随时有可能在稻草堆中、石头下面、马车里边等场所发现各式各样的物品，比如恢复药、锻造材料、古钱币、武器装备等等。如果你运气极好，也许就能从一个不起眼的角落里找出一件绝世神装。

遍地都是宝物的感觉，真好！



获得“中郎将”称号

小细节之神奇的成就系统

《霸者无双》的成就系统非常丰富，奖励也极为丰厚。比如，我在秦始皇陵中探险，无意中发现了埋藏在地底深处的神秘兵马俑，立即就能触发成就系统，从而获得巨额金钱奖励。又比如，我在敕勒川闲逛，发现了苏武牧羊时留下的足迹，成就系统触发，立即获得大量经验值。还有，我在漠北散步，无意中打听到了成吉思汗挥师南宋的军事秘密，于是触发了成就系统，获得“生命值+20点”的奖励。毫不夸张地说一句：《霸者无双》的每个地图、每个事件，都有成就等着你去触发。

小细节之探索有惊喜

“在野外场景中进行探索，从而触发各种事件，最终得到极品装备、珍稀材料、大量金钱与经验值奖励”，这就是《霸者无双》中，野外地图与众不同的新功用。在游戏中，我们在野外地图杀怪时，可以顺带进行探索。每杀掉一批怪物，我们就会离未知的目标事件更近一步。当击杀怪物的次数达成探索条件时，探索自动触发，然后就能发现隐藏在暗中的强敌。将对手击败后，我们就能获得丰厚的奖励。

小细节之系统送礼

系统送礼给新玩家，这早已不是什么稀奇事。不过，《霸者无双》送给我们的礼物，可真有些与众不同。

一般来说，系统送给玩家的礼物，无非是一些恢复药、新手装备、新手珍兽等鸡肋型物品，作用极为有限。但是在《霸者无双》里，我们却能从系统那里获得极品宝物。

进入《霸者无双》后，左慈会将遁甲天书送给我们。点击遁甲天书，我们就能参与答题活动。答完系统提出的各种新手问题，你会发现包裹里多了一些装备。仔细一看，蓝色品质，虽然不是顶尖装备，但也比普通装备强悍多了。更让我们惊喜的是，这样的答题活动，每隔10级就有一次，这意味着我们一路上都会有极品装备、贴心包裹、珍贵宝石等宝物“护驾”。

综述

如何？《霸者无双》里的小细节也很有诱惑力吧？在国战中享受指挥名将的快感，在生活中畅享无微不至的细节关怀，这样的游戏，玩起来才不会觉得枯燥，随时都有新鲜感。你若不信，不妨亲自体验一番。12月15日，《霸者无双》震撼公测，你会来吗？P

网易游戏

以情撼天逆转乾坤《天下3》唯美故事赏



对于许多《天下3》的Fans来说，《天下3》的魅力就在于其丰富多变的玩法以及精致华丽的游戏画面，但对于另外一部分人来说，真正吸引他们的正是在游戏庞大的世界观，在《天下3》中，每一个NPC背后都有一段不为人知的故事，即使他甚至连出场机会也没有，其故事同样会在大荒流传千古。下面，我们就来盘点一下《天下3》中著名的唯美故事，看看他们是怎样以情撼天，逆转乾坤。

应龙与女魃：水与火之殇

应龙与女魃，一个是天机营的创派祖师，一个则是云麓仙居的创建者。他们一个属水，一个属火，是上古时期黄帝最得力的两员大将。虽然他们在游戏中出场机会甚少，但他们的故事悲剧故事却从上古时期就流传至今。

由于他们拥有相斥相克的命运，女魃始终无法接近同在黄帝帐下的应龙，但当应龙被囚禁于神树时，女魃还是忍不住自己对应龙的思念，跑到树下为他咏唱，用美妙的歌声来抚慰被锁于云端的应龙。虽然应龙逐渐喜欢上了这一歌声的主人，但他始终不知道那是谁的声音，更不清楚女魃的样貌。于是有一天他在不知情的情况下与女魃相遇，由此展开了两人的悲剧一生……

虽然应龙与女魃的故事并非是《天下3》的主线故事，但可以说这一段上古爱情故事却影响了天机营和云麓仙居两大门派的命运，如果你正是这两大门派的弟子之一，相信在完成相关任务的同时，一定能够在其中了解到他们无法弥补的遗憾。



铜墙铁壁八阵护天下——天机营



三系法攻天下无双——云麓仙居

卓君武与紫荆：一片冰心在玉壶

抵挡幽都至恶之气的太古铜门被打开之后，改变了大荒所有门派的命运，也改变了许多家庭的命运，毫无疑问，在其中受到最大影响的就是奕剑听雨阁掌门卓君武以及冰心堂掌门紫荆。作为大荒的神仙眷侣，紫荆与卓君武的爱情故事一直为人所艳羡，然而太古铜门打开之后，为了抵御幽都妖魔，卓君武只身前往太古铜门调查幽都动向，却不幸身中魔毒。为了能够拯救自己夫君的性命，时任冰心堂掌门的紫荆不惜为他吸毒疗伤，虽然挽回了他的不幸命运，但自己却陷入了深度昏迷之中。

醒来的卓君武感念紫荆对自己的情谊，于是带着紫荆孤身离开门派，寻找能够让自己妻子苏醒的药物，最终将紫荆带到了紫荆花谷，留下苍苓蒲艾4个冰心堂弟子守护，然后自己奔走四方为妻子寻找良方。而目前紫荆只能每天晌午服下雪香丸并且由紫荆谷神蜂为其针刺才能控制住自己正在恶化的病情。

经此一役之后，奕剑听雨阁和冰心堂各自损失了两大掌门，而这也为两大门派带来了意想不到的灾难——奕剑听雨阁逆徒趁掌门不在之际私自解开了锁妖塔封印，企图占领门派，而不愿与之为伍的奕剑听雨阁门人只好跟着新任掌门陆南亭远走南疆寻找卓君武，等待复兴门派的时机，而在此过程中，陆南亭找到了新的锁妖塔，在此之后新的奕剑听雨阁就以此作为基地，开始重整旗鼓。而冰心堂在追寻掌门踪迹时也遭遇了弟子叛乱，魔军来袭，在经历了一段波折之后，冰心堂弟子也找到了一个新的居所。



御剑斩妖远近皆宜——奕剑听雨阁



药毒并蓄心系苍生——冰心堂

后羿与嫦娥：无法完成的誓言

在上古时代，有一个神秘的老熊猫前来造访天神帝俊，他对帝俊说：他为帝俊带来了一个少年，本应该是他自己的弟子，但是却和他没有缘分。他在窥探天机之后，发现少年真正的缘分系于帝俊之身，所以希望这个少年能够由帝俊来抚养。而看到那个气宇轩昂的少年，帝俊也非常喜欢，就把他留在了身边，认为义子，取名为后羿。

虽然自己的心愿得到了满足，但是老熊猫并没有因此而欣喜若狂，他反而忧心忡忡地希望帝俊许诺以后不论少年犯下什么罪行都不要杀他，当时帝俊正因为认了少年为义子而高兴，没有多想就同意了这一提议，老熊猫这才翩然离去。

日复一日年复一年，后羿慢慢在东海神木之上，帝俊的身边长大，而他也与帝俊的小女儿，能歌善舞的嫦娥日久生情，最后两人结为了夫妻。然而意想不到的是，帝俊的10个儿子因为不满只能白天轮流出现，于是相约一起巡游天际，造成了土地焦裂生灵涂炭，为了能够拯救苍生，后羿只能射下了9个太阳。而帝俊震怒自己孩子被后羿杀戮，但又无法违背与老熊猫许下的诺言，只好夺走后羿的神力，于是后羿就隐居于山林之中，开创了翎羽山庄，而他的妻子嫦娥也因此离他而去。


超远射手灵迷精灵——翎羽山庄

宋屿寒与莫道然：被承认的救赎

当宋屿寒站在太虚观前线的时候，太虚观正处于历史上最为微妙的时刻。在太古铜门打开得时候，太虚前掌门宋御风隐遁于其后的幽暗世界，被许多人认定为投效了幽都妖魔，成为了太虚判读。而此时太虚观师叔玉玑子也与幽都勾结，甚至带领其弟子攻陷了太虚观与云麓仙居。在太虚观一片混乱的时刻，宋屿寒站了出来，以一己之力保护了太虚创派者云华夫人留下的封印之书，并带领年轻弟子对抗玉玑子。

但是这一切都无法被人所理解，甚至有人认为他只是伺机而动，寻找时机给太虚观以致命一击，原因就是他正是宋御风的孩子。所以为了能够抹消这一耻辱，他收敛了自己的性格，投身于战场之上，用行动证明自己值得信任。而他的努力最终也获得了回报——前太虚观法宗宗主莫道然最终折服于他的面前，承认宋屿寒是太虚观的新领袖，而他甚至为太虚观准备了新的根据地，帮助宋屿寒重建太虚，至此，宋屿寒与莫道然的君子之约成为了流传于大荒的一段佳话。


召唤万变仙兽来助——太虚观

玩家：现在真正的故事由你创造

不论是缠绵悱恻的爱情，还是让人热血澎湃的友情，在《天下3》中，你总无法逃离“情”这个字。而现在，那些NPC的故事随着时间的推移毕竟已经成为了传说，真正的书写者现在正由玩家自己来缔造。你是否曾经在两军对垒的过程中，却意外邂逅了自己命中的对手，并与他结下了君子之间的友情？你是否还记得那个站在你身后，默默为你治疗伤口的冰心堂弟子？你又是否还记的那天在城墙边冷冷地看着你的女子？每一个人都将在这片土地上有不同的邂逅，不论是友情抑或是爱情，在《天下3》中，过往NPC的故事固然动人，但你完全能够成为新的传说的主角。


近战瞬发火神之子——荒火教

每一个门派都有自己不同的门派宗旨，或闲淡无争，或参阴阳之法，交仙灵之心，或存有刀盾平天下的大志，但这并不能被简单地概括成每一个门派NPC及其玩家的性格。在相同的门派宗旨之下，不同的人为我们演绎着不同的故事，而这些故事也影响着大荒的现在与未来，甚至是过去。你是否能够成就自己的传说呢？现在加入《天下3》的世界，游历于大荒之中，谱写自己的传奇吧！


鬼魅行者冷酷杀手——魍魉

冰动娱乐

打破职业不平衡 《桃园》提出"云职业"概念



一直以来，职业平衡性问题是网络游戏玩家较为关注的话题，如何实现职业平衡设定也是各游戏策划们重点攻关课题。近日，冰动娱乐旗下《桃园》首次提出"云职业"概念，称其真正实现玩家自由转职，从而达到职业平衡设定，成为了玩家们热议话题。

何为"云职业"概念？

自游戏诞生之日起，关于职业平衡的讨论就不绝于耳。依据造型、属性、技能等划分的职业类型，极大地丰富了角色选择的多样性和派别归属感。但问题随之而来，一个游戏，不论其职业种类再丰富，职业的数量总是固定的，因而玩家发展的路线数也是固定的；职业系统设计时不管考虑的多周全，差异化带来的不平衡总是不可避免。因此，《桃园》研发团队大胆地将"云"这一全新理念置入职业设定中，创造了全新的职业系统——"云职业"，包含了"无界限职业"和"定制化职业进阶"的"云职业"系统为职业平衡提供了终极解决方案。

"云职业"系统的核心思想，是彻底开放各个职业连接的出口，让玩家自由地穿梭在不同职业之间，定制专属的职业进阶路线。



"云职业"与普通职业设定有何不同？

《桃园》的"云职业"较普通网游不同的是，其特别之处在于职业的横向分支和纵向发展都将趋于无限，并且，它和云计算一样，都是根据用户的需求获得的。玩家可以各取所需，选择最适合自己的发展方向。横向方面，当职业达到一定数量时，"云"衍生出的职业成长路线将会成几何级增长，目前《桃园》共有17个职业，未来将扩展到50甚至更多，衍生的职业路线数量将达到千万条；纵向方面，理论上玩家可以使用一个角色掌握所有职业的长处，练就真正的全能职业，在能力上趋于无限强大。

"云职业"概念如何在游戏中实现？

为了在《桃园》游戏中实现"云职业"这一概念，《桃园》的游戏主策们在构架职业结构时就做了上千次的逻辑推算，并在研发过程中尝试将各职业技能打通。这样一来，玩家在玩游戏时不必想以前一样，进入游戏后就固定死地选择某一个职业，从而获得了更多的自由选择空间。虽然目前游戏中有四大职业系和17个基础职业，但是玩家依然不会感到有任何束缚，无论你是战士、还是法师、还是奶妈，在你转职后，你的技能都能实现继承或互通，这样一来每个职业自身技能的传统固定模式就被打破，不平衡性自然就消逝了。因为玩家可以通过自己的喜好定制自己喜欢的职业特性和技能。

比如说一个带甲职业拥有强大的攻击和防御能力，在转职成百家后，原带甲的防御特性技能依然能够传承并实现互通，这样就能打造一个防御力和魔法攻击力同样强大的职业，规避了以往法师低防御力的缺点。

综述

《桃园》提出"云职业"概念也算是一次大胆地尝试，最终究竟是否能够打破现有众多游戏中的职业不平衡问题，还要待游戏上线后才能亲测验证。不过这款游戏还是值得大家一玩，因为它是一款"虚幻3"的Q版网游，凭这一点就感觉非常"创新"了。P



云职业概念图



桃园精美的职业游戏截图



桃园侠客职业截图



桃园白马义从职业截图



虚幻3打造的Q版形象

汇众教育

学海无涯　父爱无边

汇众教育 www.gamfe.com

今天又读到了朱自清的《背影》，眼眶又一次不自觉的湿润了。

我独自离开家门来到北京也有两年光景了，现在已经是北京某知名游戏公司小有名气的游戏开发工程师，年薪十万左右，领导和同事对我都很尊重，我打算在北京长久待下去。再过几年，等我在北京买了房子，我要把父亲接到北京，让他安享晚年。我要感谢我的父亲，是我的父亲改变了我的一生。

这要从我高三那年说起，那年我成绩下降的厉害，因为我迷上了网络游戏，我在网络游戏里找到了自己当英雄的感觉，每天的事情就是泡在网吧里，甚至逃课去玩游戏。我简直把网吧当成了自己的教室，我想，如果有电脑游戏的大学，我一定是那里的"三好学生"。

现实却是无情的，毕竟考大学考的不是游戏，当得知自己的总分仅仅260分的时候，我知道自己跟大学无缘了，一气之下我又一头钻进了网吧，整天沉迷游戏中想忘掉这一切，父亲把我从网吧带回家，一言不发的坐在我对面。我与父亲一直都是说话不多，那天却发现父亲的鬓角有了丝丝白发，几根皱纹不知道什么时候也爬上了他的额头。

过了许久，他终于开口了："你真的喜欢玩电脑、玩游戏吗？我低着头答到"嗯"。他摸了摸我的头，说道："看看这个，喜欢的话就去吧，你现在整天泡在网吧里，将来拿什么养活自己？"接着把手上的资料递给我。

原来是汇众教育北京中关村游戏学院的招生简章。"游戏"两个字吸引了我，程序和一些课程也吸引了我，虽然不太懂，但是出于对游戏的喜爱，我感觉的到这些很适合我。

"我也可以到那上学吗？"我问父亲，父亲点了点头。

去上学的那天，固执的父亲非要送我到车站。透过车窗看到父亲蹒跚的样子，我想到了朱自清的《背影》。每个父亲都是一样深爱着自己的孩子，都想自己的孩子可以出人头地。

在汇众教育学习的时光中，我完全爱上了游戏开发，其独创的"快乐教学法"、"个性化教学"以及"游戏大讲堂"等教学模式更让我对学习产生浓厚的兴趣和积极性。它独有的"实训基地"让我没出校门就拥有了丰富的项目开发经验，成为了一专多能的"复合型"人才，为我走上工作岗位后的优秀业绩打下坚实基础。

我感谢您对我的教诲，使我能昂首阔步的迈向成功。我感谢您为我选择了汇众教育中关村游戏学院……

汇众教育北京中关村游戏学院：

学院座落于中关村科技园区，周边汇集中国人民大学、清华大学、北京大学等众多国内一流大学，交通便利，在这里可以感受IT高科技，是北京文化创意产业重地。中关村校区具备先进的网络游戏开发、手机游戏开发、网络游戏设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。毕业学员主要分布在完美时空、上海盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。

其培训课程都按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2010年，校区就有众多毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

汇众教育北京中关村校区　　网址：http://zgc.gamfe.com



学校办公区


学校教室


学生作品——青云山


学生作品——游戏人物

头牌新闻

《天下3》航母发布会震撼开启，11月3日开放内测

■本刊记者 8神经

10月27日晚，沉寂已久的深圳“明思克号”航空母舰再次响起了起航的号角，网易在这里隆重召开发布会，宣布旗下2011年新产品——首款全模式3D玄幻网游《天下3》于11月3日开放内测。

作为网易近3年来首次推出的3D即时制新作，《天下3》被寄予厚望，获得了极高的玩家关注度，10月19日开启技术内测之后，火爆程度超乎想象，参加测试的玩家给予了游戏非常高的评价。发布会当晚，网易包下整个明斯克航母，并按照《天下3》的游戏氛围对航母进行了全方位的包装，让整个航母焕发出全新的活力。发布会上，当红明星杨幂以《天下3》中性感的翎羽猎手造型亮相，以“明星护航员”的身份与八大门派弟子一起为《天下3》开放内测护航。而网易CEO丁磊则化身航母“领航员”，与杨幂进行了现场的授弓仪式，携手拉弓点亮星光，也点亮了“明思克号”航母的不眠之夜。



丁磊携《天下3》制作小组与杨幂一起进行了起航仪式

丁磊在现场致辞中表示，选择在航母发布《天下3》，寄托着他对《天下3》成功上市的厚望。作为网易游戏十年精华之作，《天下3》凝聚了网易十年的经验，以创新的“全模式”游戏理念带给所有玩家轻松快乐的3D游戏体验。网易对《天下3》充满了信心，希望《天下3》如航空母舰一样，搭载最先进的技术和理念，带给大众玩家绝对震撼的游戏感受。

注：《天下3》是网易首款采用“全模式”理念研发的3D玄幻网游，革新的理念和玩法系统，让玩家感受到一个更自由、上手更轻松、玩法更丰富的游戏世界。在《天下3》中，主创团队为玩家量身打造了“自创型玩法系统”“多元化终极追求”“多轨式成长路径”以及“自适应操作系统”等四大革新特色。同时通过32层3D场景架构、自然光照系统，让玩家体验到更精美的游戏画面。关卡解谜式的副本玩法和震屏、击碎、连招等逼真打击感，让玩家感受到与传统3D网游截然不同的革新体验。P

晶合新作

17Vee推出国内首批亲子互动体感游戏

随着电脑普及，游戏泛滥，越来越多的家长担心孩子沉迷游戏，影响正常学习生活。17Vee针对孩子特点，于近期推出一系列体感亲子互动游戏。该系列亲子游戏一共12款，每款游戏分别用于锻炼孩子各方面的能力。体感游戏无需坐在电脑前操作，将游戏和运动相结合，既能让孩子感受到游戏的快乐，又能让孩子远离电脑屏幕，在游戏中有所收获，有利于孩子的健康成长。部分游戏还支持多人同时操作，能让家长带着孩子一起玩，促进父母与子女间的交流。另外针对手机、手柄的不同操作模式，



17Vee推出了手柄套装和17Vee体感游戏助手的实物套装。用户可以使用体感游戏手柄玩亲子游戏，也能在普通安卓手机上借助体感游戏助手玩转这些游戏。

裸眼3D《刀剑英雄》全息大片发布

搜狐畅游（NASDAQ：CYOU）旗下竞技网游《刀剑英雄》于11月5日在北京电子竞技中心举行了2011年度“枪将决”的新内容发布会。会上公布了游戏的最新动向，还举行了首届“雷蛇杯”跨服团体PK赛总决赛。在发布会前，赛会现场还举行了全球首部真人全息互动武侠剧。据悉，这是全球首次将全息技术应用到游戏舞台剧上，并聘请了知名武术指导和演员一起演绎。精彩纷呈的表演令会场气氛达到高潮。



盛大游戏灵动工作室新游定名《猎天》

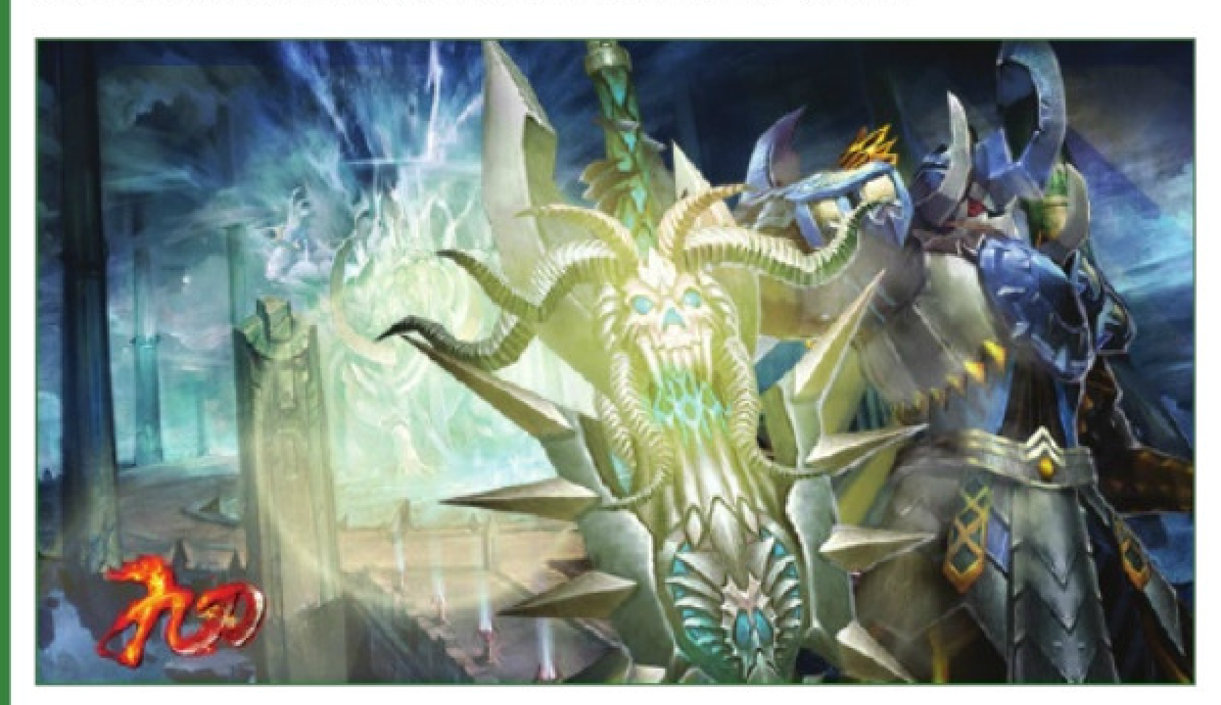
盛大游戏灵动工作室签约代理的第一款网游现正式定名为《猎天》。《猎天》是由北京斗胜孚天网络独立



自主研发，团队成员均来自各大知名游戏研发公司并具有5年以上丰富的MMORPG开发经验。《猎天》已经成为为盛大游戏2011 AllStar重点产品，它将中国传统文化完美的结合进游戏中。无论是中国风唯美画面，还是绚丽的技能特效，或者别出心裁的关卡设计，都会让人在其中流连忘返。

《九刃》开启不删档测试

11月4日，2.5D玄幻网游《九刃》开启不删档测试。游戏以“身具九职，随变随战”的理念改变了传统网游的职业设定，为玩家带来“零束缚”的游戏体验。阵营战场在经历了以往的测试后，除在时间上得到了更合理的调整外，战场系统也进行了优化。不删档测试中，为玩家量身定制的活跃度系统将会为玩家带来更多福利。



晶合热点

彩云船票妹引爆网博会

10月底在北京举行的本届网博会中，彩云游戏浏览器抛弃以往的性感路线，改走清纯可爱风。精心挑选4位清纯可爱、清新文艺的气质型美女为网博会加油助威。4位气质清新脱俗的彩云“船票妹”齐齐亮出“送船票”的口号，与现场玩家进行“招亲纳士”的亲密互动，引来无数玩家驻足围观，争相拍照留念，愿意留下联系方式应征彩云的招聘告示，现场人气一时高到爆棚，与场外渐凉的天气形成鲜明的对比。



彩云船票妹全家福，众客官还hold住吗?

《聚仙》与《武林大会》一起“全民斗法”

GAMEBAR旗下全3D中国风修仙网游《聚仙》，以浓郁的传统风韵演绎上古华夏传说，为玩家营造了一个神仙世界。玩家可以畅游奇山怪洞，结交天下仙友、炼丹修道、御剑而飞，尽享神仙乐趣！此外GAMEBAR携手央视五套共同推出的《武林大会》聚仙令节目将于12月6日决出最终冠军，此位优胜者将被册封为“斗战天尊”在游戏中与玩家见面！



快乐要简单 就在爱游戏

中国电信“爱游戏”是目前国内领先的大型综合游戏平台，它基于手机、TV、PC等多种终端，为广大用户提供融合性游戏业务服务，致力于为千百万用户提供随时随地与亲朋好友共享欢乐游戏、分享快乐人生的机会。截止目前，“爱游戏”共拥有2500余款各类游戏，产品涵盖角色扮演、动作格斗、体育竞技、益智休闲、棋牌娱乐等多个类别，用户无需手动注册，只需一键登录即可随时随地高速下载并畅玩各种绿色健康游戏。

《仙境传说OL》发布停运公告

11月1日，盛大游戏《仙境传说OL》在其官方网站上发布了停运公告。公告称截止至2011年12月30日，《仙境传说OL》将完成所有在中国内地的运营任务而离开大家一段时间，并列出了具体停运的时间安排及操作。游戏注册页面将于11月1日起关闭，随后道具商城、充值通道和在线服务器也将陆续关闭，最后2012年1月30日将关闭游戏客服电话和邮箱及微杂志服务。更多详细信息可登录游戏官方网站http://ro.sdo.com查看。



腾讯与开心网达成合作

10月31日，腾讯对外宣布战略投资国内社交网站开心网，并开展双方战略合作，共同打造开放社交平台，并致力于为广大SNS用户提供更好的产品体验。开心网的白领用户群与腾讯QQ的2、3线城市的网民重合交织在一起，这种强者之间的合作使得国内SNS社区网站的未来发展看到了曙光。腾讯此次投资开心网的渠道是通过开心网发行新股引入腾讯作为战略投资者的，基于商业理由，双方没有透露具体投资金额和占股比例等详细信息。交易完成后，开心网管理团队仍然为公司的最大股东，持续管理运营开心网。公司也将保持既定战略发展方向，独立发展。通过此次合作，双方会加强在社交平台业务上的合作，第三方应用开发者将可在腾讯和开心网的开放平台上同步接入及运营其互联网应用，为用户提供更多的产品选择，也为第三方应用开发者提高效益。

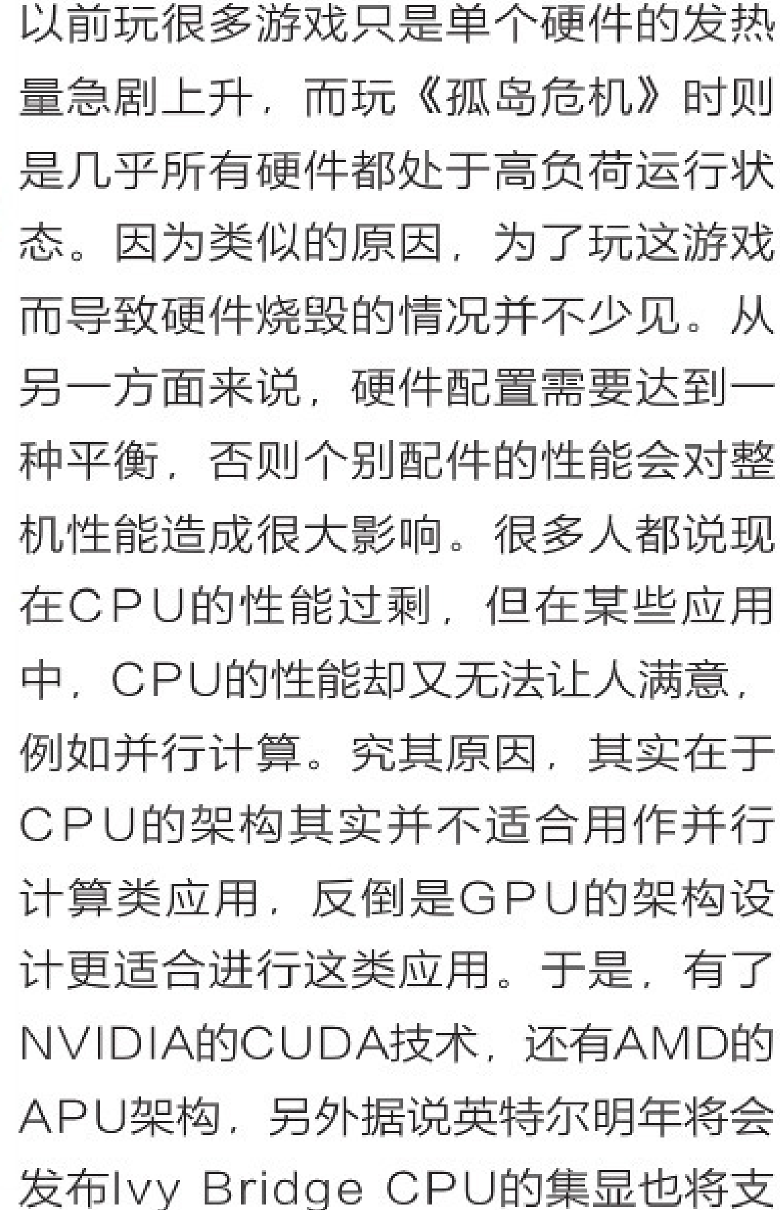
晶合快评

游戏与硬件

■晶合实验室 bluesky

近日“战地3”发布，各大网站都针对此游戏进行了测试，其中又以显卡性能测试最为引人关注。一时间很多人高呼：“显卡危机复返！”亦有人惊叹：“吾刚配之主机又得升级了！”其实若只是想要流畅地玩“战地3”，并不需要如此极端的硬件配置，只是作为评测来说，高分辨率和全特效才能显示出其“硬件杀手”的本色。如若真得需要如此变态的配置才能流畅游戏，那么即便硬件厂商会感谢游戏开发商，相信来自玩家们的诅咒也会让开发商“死得其所”。游戏与硬件的发展是相辅相成的，但总的说来，还是游戏在推动硬件的发展。

对游戏以及对硬件的评测，自然是以通过游戏来压榨各种配件的性能为目标的。也正因为如此，细看各种测试，大都以1080p全高清分辨率、全特效、抗锯齿等等设置来进行。不知有多少人拥有的电脑有如此变态的硬件配置？当然，如果你非得追求极致的画质（如宣传片那般与真人无异的特效品质），惊呼“需要如此强悍的硬件配置”倒也是在情理之中。不过这样一来，相信各位对很多评测均以“战地3”的最高特效级别来进行的做法就可以理解了。



当今独立显卡市场基本为NVIDIA和AMD（ATI）所共有。虽然现在集显已有一定的游戏性能，但要对付“战地3”这样的“怪物”显然还是力不从心的，所以集显就不在此讨论范围内了。另外需要知道的一点是：“战地3”使用的“寒霜2”引擎为正式发行的游戏中首款抛弃DirectX9.0的游戏引擎。众所周知，DirectX（以下简称“DX”）是由微软发布的在Windows平台上的一套多媒体编程接口。自Windows 98以来，DX已经逐渐成为了Windows平台上游戏开发的一个标准，其最新版本是11.0，内置于微软最新的Windows 7操作系统中。DX发展到现在，从DX 7的“T&L”（光影转换技术）到DX 11的“曲面细分”，游戏画面变得越来越接近真实。与此同时，游戏对硬件性能，特别是显卡性能的需求也越来越高，因而游戏程序中的优化就显得越来越重要。于是开发商会要求程序员在编写代码时即要为游戏的执行效率考虑。另一方面，硬件开发商会在设计硬件架构时对架构进行优化，同时在驱动程序中加入具有通用性的优化选项或者针对特定游戏的优化选项，例如AMD显卡驱动中的“AI”设置以及NVIDIA每次驱动更新时更新信息中的那一大串游戏性能提升介绍。不过“优化”与“作弊”属于“一墙之隔”。在我个人看来，不降低画质的同时提升游戏流畅度或者降低画质但给出提示才属于优化，否则都可视为某种意义上的作弊。例如针对测试软件“3DMark”的优化就属于作弊；降低了某些部分的画质，但不提示用户以达到让FPS更高的目的也属于作弊。其实对于玩家来说，稍微的画质损失如果能带来更好的游戏体验也是一种不错的选择。但是如果这样的情况出现在比较严谨的测试中，其目的是在宣传自家产品的同时贬低别家的产品，那么就让人不得不“另眼相看”了。

相信很多人在玩《孤岛危机》时有过这样的体验：以前玩很多游戏只是单个硬件的发热量急剧上升，而玩《孤岛危机》时则是几乎所有硬件都处于高负荷运行状态。因为类似的原因，为了玩这游戏而导致硬件烧毁的情况并不少见。从另一方面来说，硬件配置需要达到一种平衡，否则个别配件的性能会对整机性能造成很大影响。很多人都说现在CPU的性能过剩，但在某些应用中，CPU的性能却又无法让人满意，例如并行计算。究其原因，其实在于CPU的架构其实并不适合用作并行计算类应用，反倒是GPU的架构设计更适合进行这类应用。于是，有了NVIDIA的CUDA技术，还有AMD的APU架构，另外据说英特尔明年将会发布Ivy Bridge CPU的集显也将支持通用计算。AMD带来了“融聚”的概念，只是当前的APU性能还无法让人真正满意；Intel虽然在概念上落后了AMD，但凭借自身强大的研发能力及技术实力又让AMD无奈地跟随它的脚步——“推土机还是推不倒爱妻（i7）啊！”但可以肯定的一点是：“融聚”是未来。我们可以期待也许某一天游戏或者其他软件能自动根据CPU和GPU的负载情况来调整自身在两者中执行的代码量；也许某一天所有的软件都能自动判定什么样的代码适合放在GPU中执行，什么样的代码更适合由CPU来执行；也许某一天会新增一个叫做“C-GPU”的硬件……不过也许这样做的后果将是一旦出现过热，会一下子烧掉更多硬件。

结合以往的事例来看，推动硬件及软件发展的最大动力还是来自于游戏。从当初的T&L技术引出了GeForce这GPU的概念并且让DX 7大出风头，到现在的DX 11游戏的画面让人几乎无法分清虚拟与现实的区别；还有3D技术的发展让虚拟的形象鲜活地出现在用户的眼中……游戏能代表科技发展的未来吗？不管你信不信，反正我是信了。P

漫画作者：suns

盒子内外

——欧美RPG自由度解析

■天津 半神巫妖

游戏，或者说电子游戏，其目的就是要通过电脑、游戏机等媒介，让玩家实现一种崭新的有别于现实的虚拟体验。所以说，无论是竞技游戏还是角色扮演游戏，又或者说模拟游戏，其最终目的都是让玩家在游戏中找到现实中没有的体验。因此，如何让玩家的体验更加令人印象深刻就成为了游戏开发商的第一要务。

而在这个第一要务中，紧张刺激的爽快战斗、深刻发人深省的剧情、回味悠长的音乐等等元素成为了堆砌这个新体验的砖瓦。而随着上世纪90年代末期欧美传统角色扮演游戏的复兴以及以《暗黑破坏神》为代表的ARPG的崛起，自由度这一元素开始在这些砖瓦中崭露头角。所谓的游戏自由度，可以有很多种解释：比如游戏主角与游戏世界互动性很自由、游戏主角行动范围很自由又或者是游戏主角在各项任务的选择上很自由等等。本来并不是很重视自由度的欧美游戏开始逐渐认识到这一元素将代表着未来角色扮演的大趋势。

而随着进入新世纪，游戏领域内各种类型的大融合开始，自由度一词开始变得好像是游戏领域很常见的词汇了，其涵盖范围也扩展到了几乎所有游



《阿凡达》这类动作游戏也开始走沙盘路线


《绝地学院》一类的动作游戏也一直在标榜着自由度

戏类型中：无论是角色扮演还是动作游戏，甚至打僵尸的游戏都喜欢扯一些自由度作为宣传噱头。但是真正的自由度，还是最常见和最容易体现在于角色扮演游戏中，而这种自由度也可以分为多种类型。

下面我们就以一些角色扮演领域内的大作作为例子来分析一下。

行动不受限制的“沙盘游戏”

第一种，是以《上古卷轴》系列、《辐射Ⅲ》《辐射——新维加斯》《哥特王朝》系列、《两个世界》系列等为代表的沙盘类角色扮演游戏。这一类型的特点是：行动上自由和任务线上的单一。

这种类型的角色扮演游戏，在主角的行动力上，可以说充分体现了“自由度”这三个字在字面上的最基本含义：主角几乎可以完全自由自在地在游戏中行动。这也是为什么此类游戏被称为“沙盘”游戏的由来。众所周知，沙盘是古时候战争时期推演战法的一种战场模型装置。而沙盘类游戏则摈弃了传统角色扮演那种玩家行动力上的“盒子”似的场景设计(所谓“盒子”类的场景设计指的是玩家所经历的游戏过程，是在一个一个类似盒子样的场景中切换的)。这种盒子类的场景设计优势在于玩家可以借此游历很多千奇百怪的场景，缺陷在于盒子的数量毕竟有限，而且玩家去不了这些盒子以外的地点。

比如著名的《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》《无冬之夜》《质量效应》《巫师》等系列游戏都属于盒子类角色扮演：玩家随着游戏进程来到了一个又一个独特的区域，这些区域有城市、沙漠、海洋甚至外太空等，但是这些区域只有一部分是让玩家进入的，而远处的山脉、城市外的乡村等等地方只是一个背景画面而已。而沙盘类游戏则是为了满足那些“想看看远处的山上到底有什么”的玩家而出现的一种独特角色扮演游戏。

其实这种类型的出现是迟早的事情，因为按照心理学的说法，一旦某人在某一种环境中呆了很久，并且在视线上可以接触到身体达不到的地方，那么总会有一种想要去看看那些地方的想法。比如《巫师Ⅱ》开始阶段远处的雪山场景，就是这种盒子类型角色扮演中经常出现的“背景地貌”：可望而不可及。玩家在经过多次游戏后，难免会产生去那山上探险的念头，在多次通关并且在对游戏场景十分熟悉的情况下，这种欲望尤其明显。

沙盘类游戏做到了“远处的山不是游戏背景，而是可以直接爬上去的”（《上古卷轴Ⅴ——天际》最新游戏视频展示中制作人Todd Howard语），并且更加拓展了这种行动力上的自由度：玩家不只可以爬山，甚至在怎么玩这个游戏上也有近乎绝对的自由。

玩家玩这类角色扮演，不只是行动上不受限制，而且在任务上也不受限制。不像那些传统角色扮演游戏，玩家上来遇到什么国仇家恨后，一路上被剧情牵着走，一个场景一个场景的被迫进行着游戏主线。即使可以停下来玩玩支线任务，也似乎总有一只幕后看不见的手在催促着玩家加快自己的游戏步伐。而即使在游戏中主角到了一些景色优美、环境怡人的地点，想停下来“呼吸”一下新鲜空气也会发现其实玩家什么事情也干不了：与世界的互动性明显不足，毕竟这些传统角色扮演游戏是靠剧情推动的。而沙盘类游戏则完全相反，玩家也会有主线任务，也会有很多的支线任务布满整个沙盘世界，但是并没

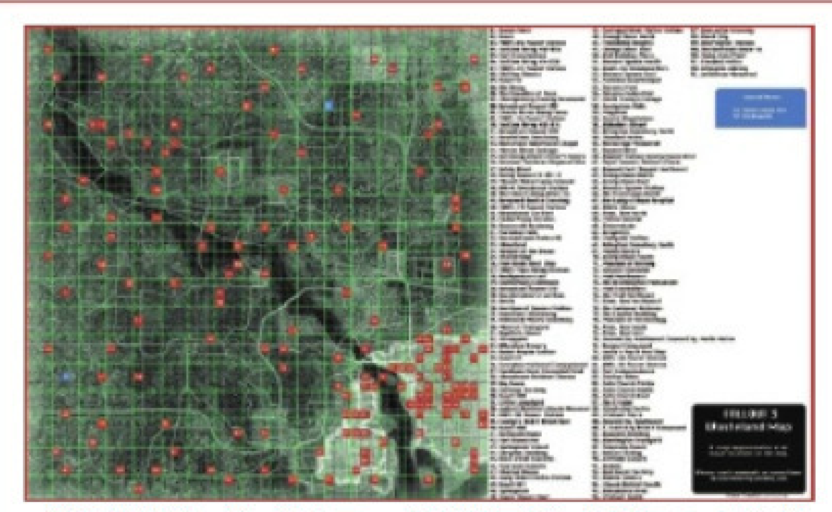




左图：《两个世界Ⅱ》有足够大的世界，但是制作组功力明显不足导致这个世界显得异常空洞……

右上图：《上古卷轴Ⅳ》这种沙盘类RPG的另一大优点是可以看风景

右下图：《上古卷轴Ⅳ》的多种多样的MOD其实是另一种形式的“自由度”


《辐射Ⅲ》的大地图，这就是沙盘类RPG的地图，有无数的地点可以探索

有幕后的“推手”催促玩家。玩家可以到处闲逛，可以按照自己的先后意愿去完成任务，或者干脆找个地方看风景。

今年11月11日发售的《上古卷轴Ⅴ——天际》则给了玩家更多的选择：玩家不仅可以自由自在地看风景，而且还可以钓鱼、打猎、伐木、锻造、结婚生子等等。这些新增要素完全开启了沙盘类游戏的新道路。也就是说，游戏制作商从态度上已经处于完全摒弃传统角色扮演游戏中被剧情牵着走的玩法，鼓励玩家自由自在地享受这个真实庞大世界的地步了。

不错，这就是沙盘类角色扮演游戏的核心概念：卖点在于整个世界而不是故事、任务。在这个世界的塑造上游戏制作商花费的时间精力要远超设计剧情、任务等。从植被、生物、人文环境、气候、食物链等等元素下手，将一整块大陆做得生机盎然、真实可靠并且充满了让玩家探索的欲望是一件比设计一段令人难忘的剧情更加困难的工作。游戏制作商不仅要考虑游戏的背景，甚至还要具备相当的天文地理、气象学、植物学、生物学知识，毕竟你总不能让玩家在雪山脚下发现一大片棕榈树吧……

由此一来，像《上古卷轴》系列这样有代表性的沙盘类角色扮演游戏的制作周期都要长达三四年的时间。因为这样一个庞大的大陆上，小到一个洞穴大到一座山脉，都要花费制作商不少的精力去完善和丰富细节。在《上古卷轴Ⅴ——天际》的E3大展视频上，我们也可以清楚地看到，玩家角色在大路上行走，远处两只动物跑过并且互相追逐，似乎是一只狐狸在追一只兔子，它们完全无视主角的存在，这就是有着自己生态系统的沙盘游戏的魅力。更不用说沙盘游戏的NPC设计了，作为一个昼夜交替并且有自己运行轨迹的世界，各式各样的NPC真实与否很关键。在这一点上《上古卷轴》独特的发散AI系统则起了相当重要的作用：NPC有着自己的作息时间并且根据自身职业不同每天从事着不同的工作，而且他们会无视玩家地交谈着，甚至交谈的内容有可能就是玩家前几天做的某一件惊天壮举。

这样一个庞大的世界设计，花费制作商很多年就不稀奇了，但是这么多年的开发周期带来的巨大自由、真实的游戏体验，则是传统角色扮演游戏不能给予的。玩家身处一个看上起完全真实的世界，而自己并不是世界的主角，只是其中一分子，各项任务也并不是围绕着主角进行，而是整个游戏背景的一部分。

说够了优点，我们再看看这种高度自由的沙盘游戏的一些缺陷。其实很简单，我们前文说过，塑造世界是这类游戏的第一要务，那么由此一来，在剧情、任务、同伴性格上的略显薄弱就难免了。诚然在《上古卷轴Ⅳ——湮灭》《辐射Ⅲ》《辐射——新维加斯》中有不少让玩家印象深刻的任务，但是因为被分散到了庞大的世界中而略显不连贯和粗糙了。

更为严重的问题，则是这种沙盘游戏本身的两面性带来的：如果说盒子类游戏受限于各个盒子场景的大小而不能探索，那么沙盘游戏则受限于它的这个大陆不可能有盒子类游戏那样的变化性。简单说来就是在《龙腾世纪》《质量效应》中玩家可以上天入地，一会儿去沙漠一会儿去森林一会儿又去地下，制作商反正也只是制作一个不同的游戏背景而已，所以可以尽情发挥想象力让场景更加多变和精彩。但是沙盘类游戏因为一直在一块大陆中，所以不可能有前者那样多的变化。《上古卷轴Ⅲ——晨风》还好一些，因为背景大陆晨风省的奇幻风格而让玩家能在几种不同地貌中游历，而到了《上古卷轴Ⅳ——湮灭》因为中央行省的人类化，导致玩家走到哪里发现环境都差不多，严重影响了探索的体验。

剧情上更为自由的“盒子游戏”

第二种类型，则是以《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》《翡翠帝国》《异域镇魂曲》《龙腾世纪》《无冬之夜》《星球大战——旧共和国武士》系列为代表的“盒子”类角色扮演游戏，它们的特点是：玩家行动力受限，但是任务上的取舍自由度很高。

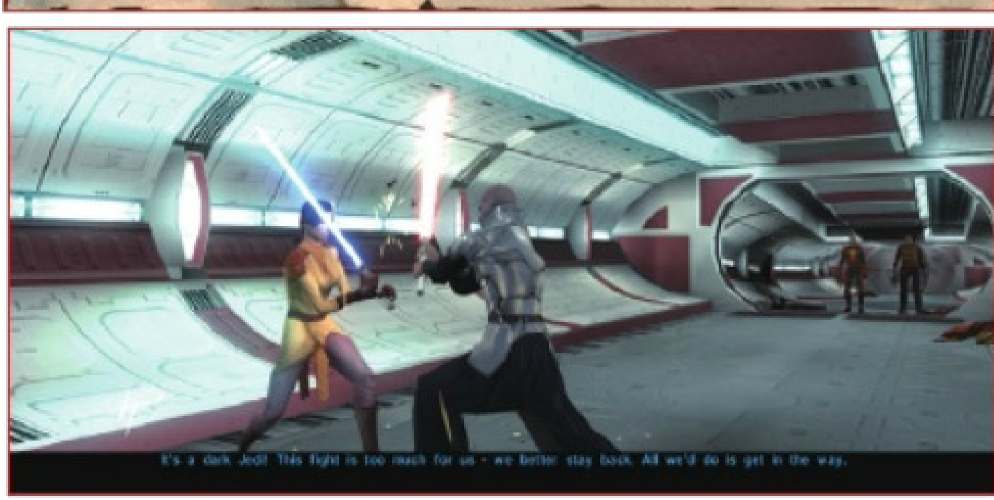
这一类型的角色扮演游戏就是前文说到传统角色扮演游戏了。其特点就是以一段史诗般的剧情为卖点，让玩家通过经历这段剧情而领略一个个精美的游戏场景。其卖点不在于塑造整个游戏世界（虽然很多时候塑造得也很好），而在于整个剧情的体验。

这类游戏和第一类相比，明显的缺陷就是玩家行动力上的自由度不高，也许有人会说玩家在《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》第二章不是可以从七八


诸如《无冬之夜Ⅱ》这样的盒子类的游戏可以塑造很多奇幻瑰丽的场景









左上图：《无冬之夜Ⅱ》的地图，这就是盒子类的RPG，巨大的地图上有几个地点可以去

左下图：从《星球大战：旧共和国武士》开始，Bioware开始逐渐重视电影镜头的运用

右上图：《无冬之夜Ⅱ》的Boss战之前要先根据队友对你的好感决定谁会倒戈一击

右下图：《无冬之夜Ⅱ》的网上模组无疑扩展了游戏的自由度，玩家可以在更多的“盒子”里游历

个地区里随便选择一个做任务么？我想说的是，这种所谓的“自由度”其实只是一种假象：BioWare的角色扮演游戏一般都喜欢在第二章左右开放几个地区让玩家随便做任务，但是无论怎么选择，其实这几个地区也同样是一个个的固定场景，玩家能选择的，也只有先后顺序而已。

那么是不是这种被剧情牵着走的角色扮演，就很难体现自由度了？其实答案是否定的，因为这一类型游戏在另一个方面用另一种方式体验着自己的自由度。它们独特的自由度其实也并不比第一种沙盘类游戏差，只是表现方式大相径庭而已。

这种自由度的表现方式，就是在剧情选择、任务抉择、队友选择上的高度自由。既然没有了塑造一个世界的“苦差事”，那么开放商就可以下大力气花在打造有深度的剧情、塑造丰满的人物形象上了。这一点在《异域镇魂曲》这样充满着哲学意义和巨大深度的游戏上得到了最完美的体现。既然要打造有深度的剧情，那么自然玩家在如何做、怎样做各个任务上就必须要有高度的自由：善良、中立、邪恶等各种不同的玩法是最起码必须要有的，甚至灰色的处理方式也要有，不然哪里来的思考和反思？

除了剧情，队友的塑造也是这类游戏的一大特点。相比较《上古卷轴》这类沙盘游戏主角经常孤军奋战，本类游戏在队友互动、任务上的自由度也是一大特点。从《博德之门》一直到《龙腾世纪》，游戏让我们记住诸如明斯克、埃德温、莫瑞甘、阿利斯特等等形象鲜明的队友。这些队友不但可以和玩家就游戏中的任务处理方式等互动，还可以恋爱甚至和《博德之门Ⅱ》一样结婚生子。这一类型的角色扮演游戏中的队友系统几乎被公认为拥有以下的特点：可选择队友的数量大于可拥有数量（因此一来招募哪些不同的队友就有了更多的自由，以保证每一次游戏玩家都可以有不同的组团方案），每一个队友都有专属任务、每一个队友都有大量对话、队友之间会互相插科打诨等等。而如何选择队友、选择哪些队友甚至怎样和他们相处就是此类游戏在队友系统上的高度自由的体现。

除了玩家可以选择如何做每一个任务、可以选择哪些队友等自由度体现方式外，此类游戏和第一类角色扮演游戏还有一大自由度上的不同，这一点也是评论界较为忽视的：游戏本身规则的自由度。

规则上的自由度顾名思义，就是游戏本身系统规则的复杂和自由：玩家可以选择职业多、加点方向广泛、职业搭配多、兼职转职多等等。《博德之门Ⅱ》《冰风谷》《异域镇魂曲》《无冬之夜》为代表的“龙与地下城”游戏规则最能体现这一特点。也许此类游戏不能自由自在地闲逛、也许此类游戏剧情体验一两遍后就完全清楚游戏整体流程了，但是用何种职业和打法如何去体验这熟悉的剧情也是一种高自由度的体现。“龙与地下城规则”的游戏到了《无冬之夜Ⅱ》已经拥有了几十种职业、几百种魔法，玩家可以自由Build自己的人物卡，用截然不同的玩法去玩游戏，更不用说《无冬之夜》系列的编辑器可以让玩家自己制作模组，也就是类似玩家自制的资料片，几乎让游戏的生命延长了数十倍。

而即使是《龙腾世纪》和《翡翠帝国》这样并非“龙与地下城规则”的游戏，也都尽量将自己的游戏职业规则塑造得多样化以便玩家用好几周目去进行游戏。这种玩法和沙盘类游戏《上古卷轴Ⅳ》那种玩到最后都是战斗法师的枯燥职业规则形成了鲜明的对比。当然，我们欣慰的获知在《上古卷轴Ⅴ——天际》中游戏吸取了《辐射Ⅲ》的Perk系统，玩家的职业和能力有了很大的区分

和发展空间（一共有280个perk，最起码在数量上达到了一定的高度）。

虽然近些年“龙与地下城规则”有一些没落，以此为规则的电脑游戏几乎消失了，但是当年几款经典的游戏给我们留下的印象是如此的深刻，以至于我们在这个快餐年代仍旧怀念《博德之门Ⅱ》里那紧张刺激、战术性极强的魔法大战。

这一类角色扮演游戏就是这样体现着自己不同的自由度，它们放弃了空间上的自由，为的是塑造内容上的自由。就好像一部深刻的史诗大片一样，让玩家在整个故事中去体验着不同玩法带来的人性冲突。因此一来，如果说第一类游戏为了体现自己在空间上的自由度，必须要做到让整个世界无比真实，所以做了很多诸如发散AI、发散任务系统等等元素的话，那么第二类游戏为了体现玩家在“选择”这两个字上的自由，那么就必须要让游戏中的每一次对话、每一次选择都能带来不同的后果。因此一来，第二类游戏的任务体系就是一个很复杂的工程了。众所周知这种网状的任务线（任务、选择之间互相联系，牵一发动全身）最拿手的是黑岛以及它们的老臣子组成的黑曜石。BioWare也算一个行家，但是毕竟不如黑岛在《辐射》中表现得那么精彩绝伦，这也是为什么当年《博德之门》被戏称为“Bug之门”的缘故：因为这种网状任务系统太过于复杂，很容易就产生自身矛盾和悖论。而第一类沙盘类游戏则简单多了，故事线大多单一而且线性，诸如《上古卷轴》中的各个公会的任务也都互相独立。

如果我们非要说第一类和第二类游戏哪一种自由度更好，其实都是武断的，因为二者的侧重点根本就是完全不同的。对于游戏开发商的制作难点也都不同，第一类沙盘游戏的重点在于游戏世界的整体塑造，这几乎相当于游戏世界里的“上帝”的工作。不仅仅是生态系统和几千个NPC，最主要是宏观上对整个大陆的感觉塑造，《上古卷轴Ⅲ——晨风》就是一个很好的例子：那种参杂着黑暗的、奇幻的、诡异的气氛的晨风大陆在Bethesda的塑造下令人过目难忘。而第二类游戏对于游戏制作商的要求更多的在于一种文学层面上的深挖工作：怎样既要充满着紧张刺激的战斗、奇幻瑰丽的风景又要有深刻的故事、复杂的人性、鲜明的队友，并且通过故事去引导玩家思考、挣扎和抉择。这两类游戏对游戏制作商的要求都不低，因此一来擅长哪一类的制作商做哪一类游戏就是了，习惯于沙盘的Bethesda明显不擅长队友之间的互动和深刻的故事线，因此我们才会在《辐射Ⅲ》中看到一个好莱坞式的拯救世界的老套故事而擅长故事类游戏制作的黑曜石则在《辐射——新维加斯》中为我们展现了教科书般的故事系统的塑造。

融合两者的经典类自由度展现类型游戏

除了以上两种外，其实还存在着更为经典的第三种自由度展现类型的角色扮演游戏，那就是以《辐射》1、2代、《质量效应》系列、《博德之门》等等为代表的融合了沙盘和盒子类型的角色扮演游戏。

也许有人会问，《博德之门》的一代和二代难道有什么不同么？其实答案是肯定的，很多资深的角色扮演玩家其实更喜欢《博德之门》一代那种自由探险的感觉。在《博德之门》一代中，玩家其实是拥有一个准沙盘的大地图的，虽然这大地图被分成了几十块。但是玩家毕竟还是可以自由在这块大陆上探险的，感受着在森林、小溪环绕的野外突然被野兽袭击的紧张和刺激。而到了《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》中，因为拥有了几百个任务所以游戏取消了野外探险这种准大地图，彻底变成了由几块区域（典型的盒子）构成的世界，玩家去任何一个区域都是有目的和任务的。

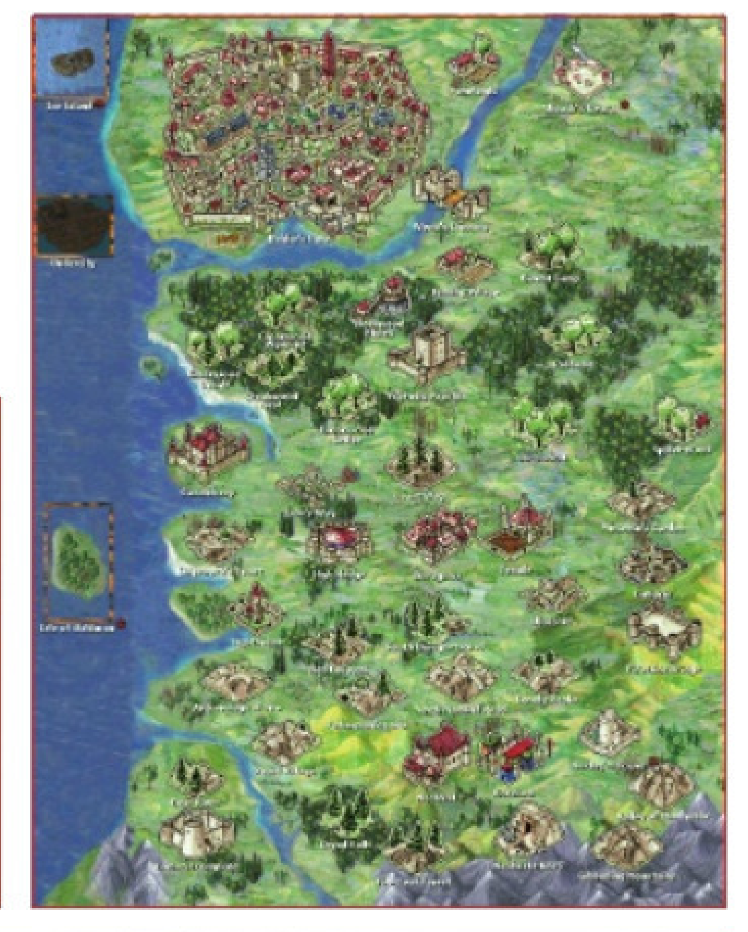
与之相似的还有经典的黑岛不朽杰作《辐射》的1、2代。这两作游戏则更直接地给了玩家一个大地图，玩家可以自由在大地图上走来走去，虽然这种走来走去仅限于在地图上而玩家看不到任何图像，但是毕竟玩家可以自由的选择去哪里而不必局限于几块区域。更不用说随机遇到的事件了，这也就是第三类游戏的一大特点：虽然拥有部分第一类游戏的沙盘地图，但是又没有那么直观和明显，但是又绝对区别于第二类游戏那种几块区域之间的机械

上左图：《博德之门Ⅱ》的遭遇战拥有很强的战术性，延长了游戏的寿命

上右图：《博德之门》的大地图，其实这是一个真正的沙盘类游戏

下图：《质量效应》最大的问题在于套路过于明显：连对话的善恶选择都机械地分为上下







移动。

近些年的代表作《质量效应》系列则更为明显一些，在诺曼底的宇宙星图上，玩家真的可以自由自在地去任何一个星球探险，虽然绝大部分星球都只能采采矿，但是毕竟还有部分星球上有隐藏任务。因此这种自由自在的探险感觉就被完全展示了出来。其实我们如果严格一点地说，这种看似像第一类游戏的自由度其实是一种欺骗，毕竟和沙盘类不同的是：沙盘类游戏那块可以随便探险的大陆真的存在，玩家可以攀爬每一座山、探险每一个洞穴，而第三类游戏这种大地图、星图等等仅仅停留在了地图层面。《辐射》1、2代里地图上那些山脉玩家毕竟还是爬不上去，诺曼底号上星图里大部分星球玩家只能停在采矿菜单上而不能进入（《质量效应》1代虽然自由度更大一些，但是大部分星球的空洞也是事实）。我们是不是可以说游戏开发商在投机取巧呢？

其实也不能这么说，第三类角色扮演游戏更多地是融合了前两类的优点。只不过这种融合有自己的侧重点：《质量效应》明显侧重盒子类多一些，而《博德之门》则更多地侧重了沙盘类游戏。可是如果我们再细看一些，其实这种融合更多的是一种噱头而并没有学到精华。举例来说，在《博德之门》中的大地图玩家确实可以自由探险，但是野外遇到的所有事件都是安排好的，而游戏世界中的各个NPC也都“傻乎乎”的呆在原地等着玩家去和他们互动。这和《上古卷轴》系列、《辐射Ⅲ》那种野外随机事件、NPC有自己的作息时间比依旧赶不上。而《质量效应》虽然很想侧重盒子类RPG那种深刻的剧情和互动，但是过于机械了：玩家可以清楚看到游戏的整个安排，什么时候开始凑齐团队，然后一个一个队友的做专属任务，然后继续线性任务……玩家已经看透了BioWare的套路，游戏的新奇感无疑就少了很多。

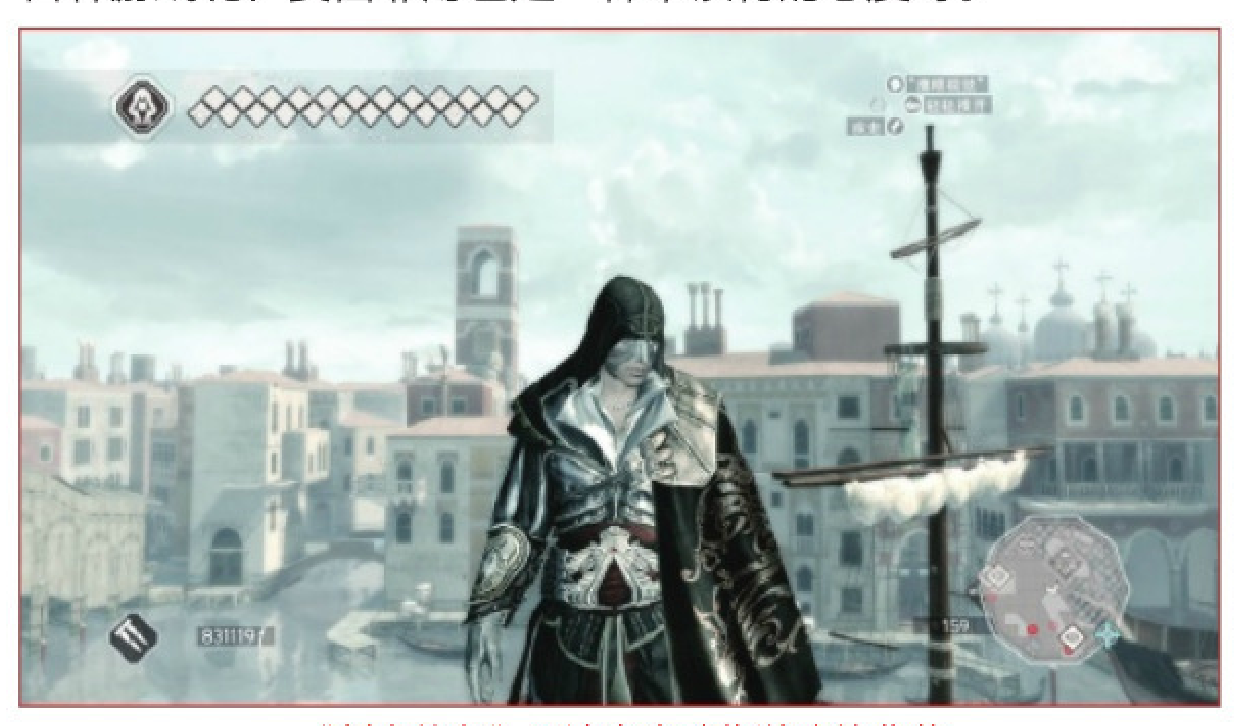
高自由度才是今后游戏的发展趋势

综上所述，我们可以看到一向推崇自由度的欧美角色扮演游戏到底有哪三类方式展现自己的自由度。但是无论是哪一种展现方式下的欧美角色扮演游戏都有着经典神作的诞生，而这种各个层面的自由度也是欧美角色扮演游戏区别于中、日角色扮演游戏的最大特点。日式RPG中虽然也拥有长篇的对话、复杂的剧情和大量的队友互动，但是能让玩家自己做选择的余地确实太少了，玩家更多的是点击鼠标看电子小说一样地玩着游戏，这一点在中式RPG上也有所体现。现在仅存的几大中式RPG无疑都在学习日本《最终幻想》系列为代表的角色扮演游戏。其实这一点可以看做一种倒退，毕竟我们也曾拥有过我们自己的沙盘类游戏：《金庸群侠传》，而且做得是天衣无缝、无比精彩。为什么到了现在技术进步了，理念却倒退了呢？日式RPG其实已经证明在世界上渐渐落伍，拥有高度自由度的角色扮演游戏才是未来发展的大方向，可是我们的国产游戏制作商仍旧裹足不前，令人扼腕。我们的国产制作商在赶超日韩的时候，是不是也回头看看自己十几年前的理念其实就有很多已经超过了现在的日韩游戏呢？妄自菲薄也是一种不该有的态度呀。

说了一些和主题无关的话，再看看《上古卷轴Ⅴ——天际》，这款制作了5年的游戏有可能创下欧美角色扮演游戏的新高峰。除了前文中提到的种种优点，“上古5”还独创了“发散任务系统”，也被简单地称为“随机任务系统”。这种系统笔者认为虽然现在还只是一个雏形，但是很有可能是未来游戏发展的标杆和趋势。这套系统完全拓展了玩家每次游戏的重复可玩性，其运作原理是根据玩家自身的情况给出任务和随机事件：玩家进入一个城镇，如果遇到一个农夫请求帮助救助自己被怪物抓走的女儿，那么他的女儿被抓去的洞穴会被游戏系统安排到玩家未曾去过的地点。而随机事件的发生也完全根据玩家主角的不同情况而定：玩家如果是一个剑术大师，那么就会有人来找玩家做保镖；如果玩家是一个魔法行家，那么就会有其他法师来找你切磋；玩家如果扔在地上一把剑，旁边的善良NPC会捡起来还给你，而邪恶NPC则有可能抢走它。

这套随机系统到底运作成什么样子我们还不得而知，但是光是听到这些描述就已经让笔者激动不已了，如此一来游戏世界的重复可玩性、复杂性和多变性则呈几何倍数的增长了，如果说《上古卷轴Ⅳ》很多玩家从2006年一直玩到现在还不能罢手，那么更加自由和复杂的《上古卷轴Ⅴ》能让我们玩多少年呢？《上古卷轴Ⅴ》这套系统的发展余地还能有多大呢？让我们拭目以待。

这就是我们对欧美角色扮演游戏在自由度上不同的一个小小分析，也许我们不可能玩到拥有全部这三种类型中的自由度体现方式的游戏，但是我们相信：一向标榜高自由度的欧美角色扮演游戏一定会在融合中互相学习，从而加快发展的步伐，为我们这些RPG爱好者奉献出更多、更精美、更自由的游戏大作的！P



《刺客信条》是沙盘类动作游戏的典范



《上古卷轴Ⅴ》的宠物系统很值得期待

最高境界的枪枪枪！



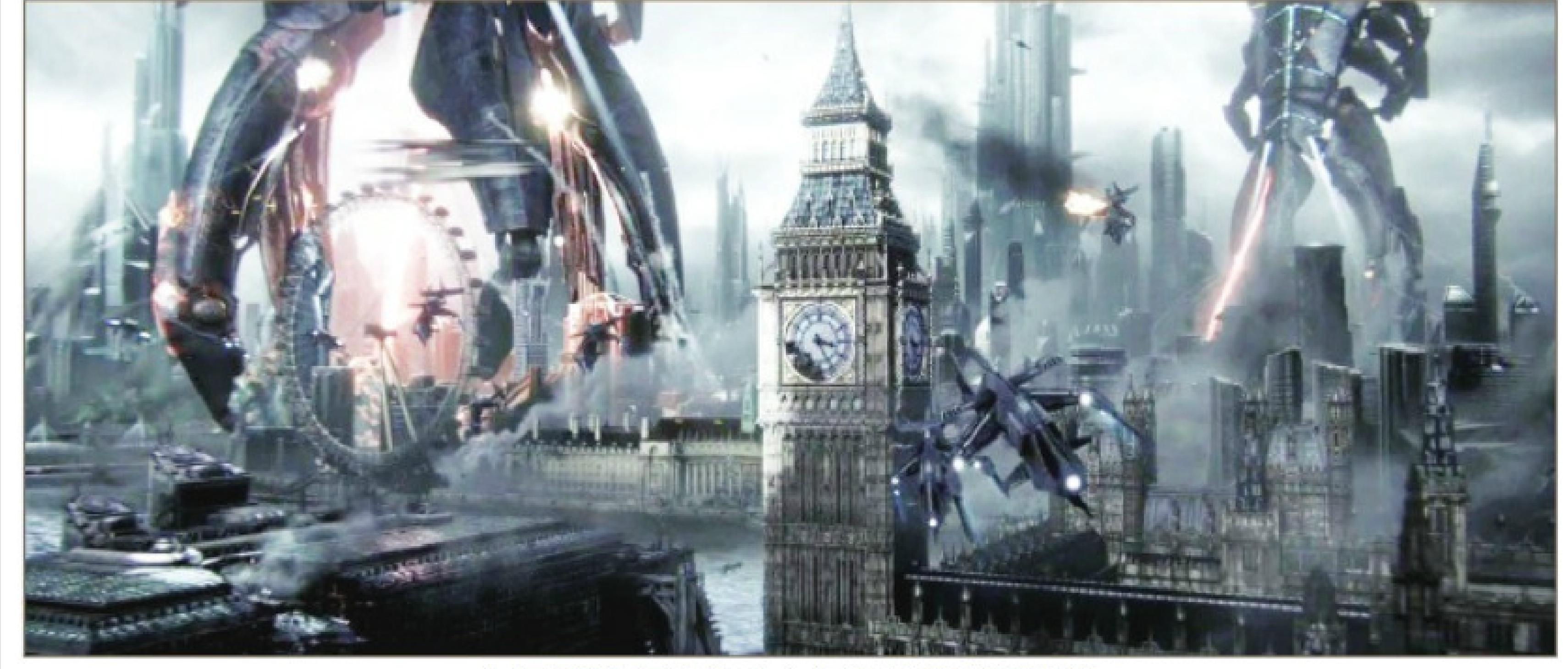
质量效应3
Mass Effect 3

■内蒙古 莽月飘零

硬科幻游戏《质量效应》系列初代小露锋芒，虽然因为当时国内汉化水平有限，很少有玩家可以真正打穿，但游戏的质量毋庸置疑。从2代起，该系列为国内玩家熟知，具有宏大的背景、独特的对话和立场选择、性格各异种族不同的队友等优点。《质量效应3》（Mass Effect 3，以下简称ME3）将继续前作的故事，而这一次从表面上来看似乎ME3的故事已经步入了俗套，在ME3中收割者将进攻地球，上演一出外星人进攻地球，薛帕德（Shepard）驾驶诺曼底号去找寻帮手并拯救地球的科幻大戏。

收割者入侵地球

在参展E3 2011之前，官方就放出了首部预告片来为ME3预热，虽然是外星人入侵地球的老套路，但是经过前两作的精心铺垫，这一次收割者入侵地球的故事将意义非凡。预告片为我们展示了收割者们在地球上大肆破坏的场面，其中出现了英国大笨钟，由此可以判断收割者正在攻击英国，而游戏中的主要战场正是在欧洲，同时加拿大的温哥华等地也是收割者攻击的目标，Shepard将会去那里与之作战。游戏中的场景将会忠于现实，当然有些地方会做小的改变，类似于《孤岛危机2》中的纽约那样，为了关卡的合理性以及平衡性，会对现实地形稍作调整。令人感到兴奋的是，收割者中还有一些体型巨大甚至高度超过大笨钟的敌人，玩家扮演的Shepard将会与这样巨大体型的敌人交锋，但不必担心体型上的差异会造成实力上的不平衡，随着游戏的进行，在中后期玩家可以驾驶50英尺高塞伯鲁斯“巨神”机甲与那些巨大的收割者们战斗。



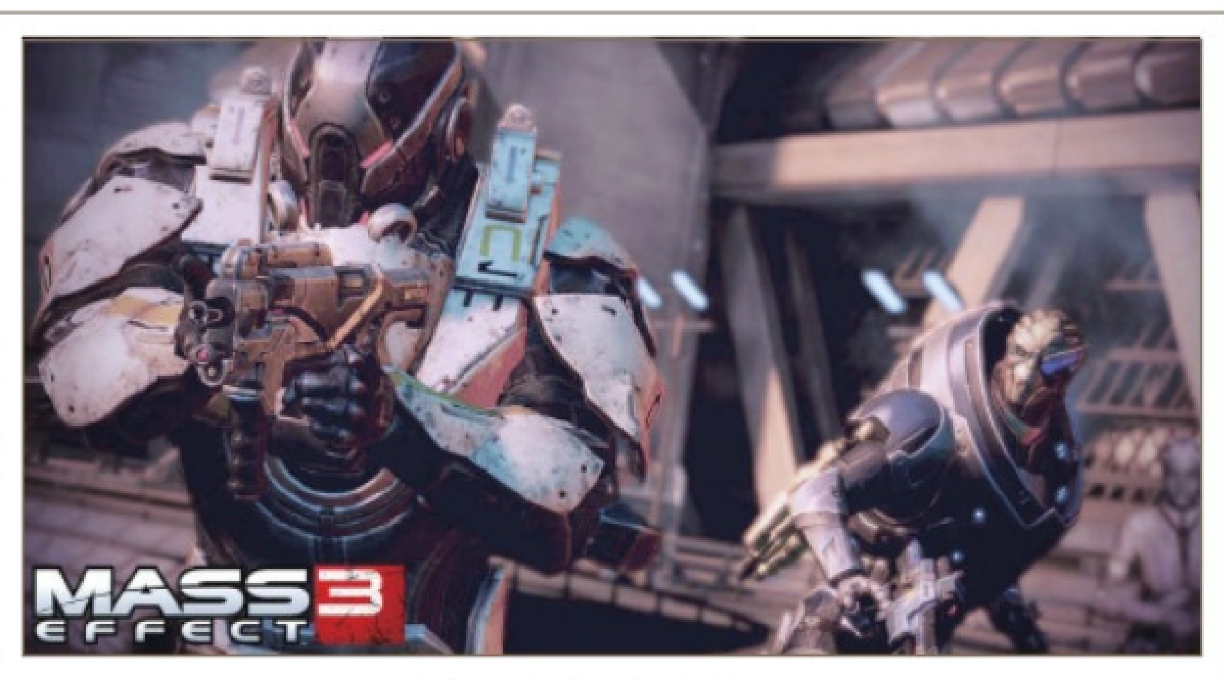
ME3转入了外星人入侵地球的老套剧情

ME3以地球场景开始，Shepard正在因为《质量效应2》资料片中的Arrival事件而受审，但审理过程被收割者的入侵打断了，Shepard立刻投入战斗与其他人一同抵抗入侵者。之后Shepard将会重新登上诺曼底号前往宇宙，去寻找并说服其他外星种族出兵救援地球。在

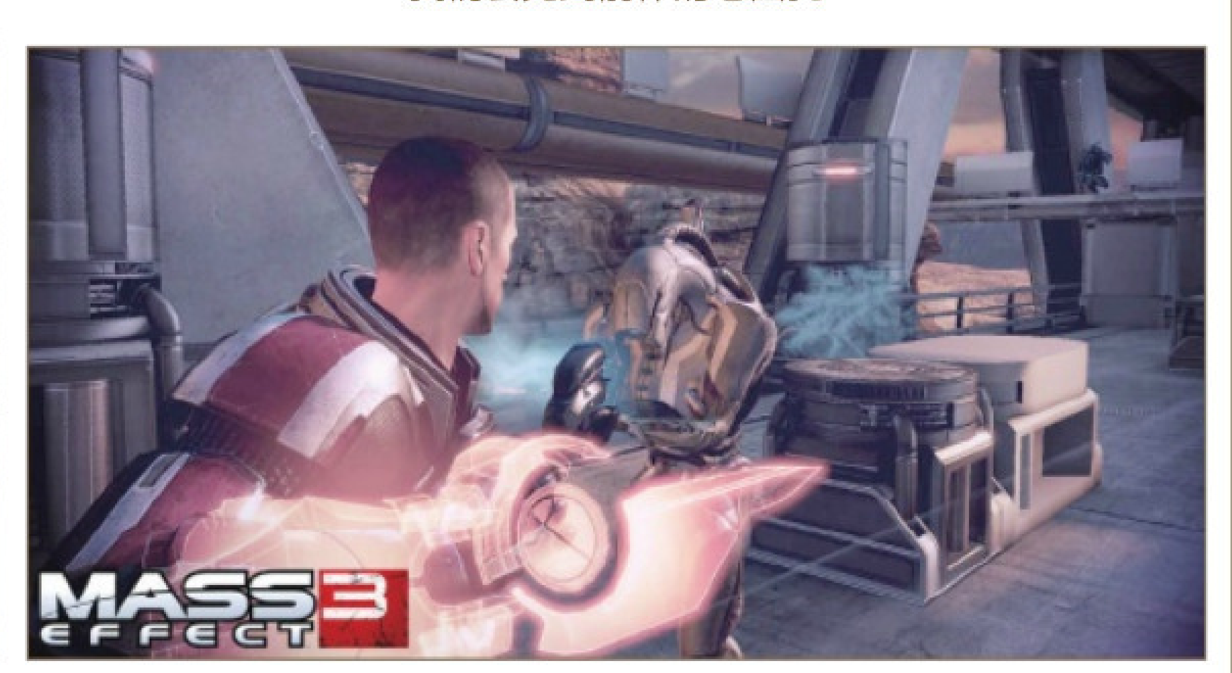
制作：Bioware
发行：Electronic Arts
类型：第一人称射击+角色扮演
发售日期：2012年3月6日
期待度：★★★★★




Garrus Vakarian依然会在3代中跟随玩家并肩作战


我们会见到前作的老面孔


嗯，这个人设还真棒啊


薛帕德的爪技很是厉害

实际的游戏中，玩家需要找寻各个种族的支持，所以游戏的支线任务就至关重要，如果玩家只完成主线任务匆匆赶进度而不理睬支线任务的话，虽然游戏结局没有太大区别，但会对游戏后期的主线任务有相当大影响。反之，你若做了足够多的支线任务，在游戏后期你将会得到更多种族的支持，面对敌人时也更加轻松。

ME3的游戏风格与前作差不多，玩家首先需要联合各个种族，之后对抗收割者，拯救地球。玩家将会从小处入手，跟着线索一步一步引出更多的内容，游戏风格更倾向于初代。

继承前作选择

ME3可以将前作的结局存档导入新作以继承前作的人物关系，当然，前作Shepard死亡的Bad End将无法导入，导入结局存档不仅会对游戏中Shepard与队友之间的关系有影响，还会与前作的一些事件以及NPC造成一些影响。比如在前作最后开门时被爆头了的队友将不会在ME3中出现，若想要全队都健在，那么导入存档时想办法导入全员存活的最佳结局存档，当然，你也可以不导入存档，游戏可能会用一些问题来决定前作的人物关系以及局势。

ME3中存档导入对一些细节影响很多，比如在前作中你若是选择释放了Rachni女皇的话，那么在ME3中他们会帮助你对抗收割者；如果2代中你把人形收割者交给了Cerberus的话，那么你在ME3中的局面将陷入被动；如果前作的Wrex活了下来，那么他将在续作中继续努力统一他的人民；如果你完成Mordin的忠诚度任务，那么在ME3中Mordin就可以治愈Krogan的Genophage；如果你在Legion的忠诚任务中对Geth有不同的选择，那么这些Geth也许就会加入你的队伍。等等诸如此类的影响将会贯穿整个游戏，如此众多的相互关联会引起质变，使玩家在ME3中的游戏旅程将更加错综复杂。

《质量效应》系列构建起了一个错综复杂的宇宙，各种族之间的关系盘根错节，而这在ME3中也是不得不考虑的因素，因为两个敌对的种族只有一方肯加入你共同对抗收割者，而另一方会因为彼此敌对而不会与你联盟，所以在游戏中还必须选择和取舍这些敌对关系的种族，比如你若帮助了Krogan的话，那么Salarian就不会加入你的联盟，而且在ME3中，玩家的敌人不仅仅只有收割者，还有已经与收割者联盟的Cerberus。

更加流畅刺激的战斗

ME3的战斗会更加流畅，和该系列的前两作一样，依然有掩体设定，而且依托掩体基本上是主要的战斗手法。玩家可以使用语音来选择对话，只要念出对话选项中的句子就可以选择该条对话，游戏是基于Xbox 360和Kniect来演示的，所以PC版的语音操控系统究竟有没有或者表现如何目前还不得而知，但相信PC版也会加入这一功能。同时更令人惊喜的是，语音控制完全支持战斗系统，玩家可以在战斗中依靠语音来控制队友的行动，这让游戏的临场感提升了一个层次，玩家可以一方面使用控制器来控制Shepard与敌人进行战斗，另一方面随时用语音来对队友下达命令，战斗更加有趣，临场感十足。演示中我们看到演示者下达行动命令：“We are moved out”之后战斗正式开始。掩体依然扮演重要角色，敌我双方都要依靠掩体作战才更稳妥，当然也可以直接冲过去与敌人交火。在演示中，Shepard首先在掩体后面看准敌人位置以及路线，随后就直接冲了上去，跑到躲藏在掩体后的敌人侧面向其开火射击，之后使用生化爪将其击晕数秒，利用此时机将敌人彻底干掉，整个过程如行云流水毫不拖沓，使战斗更加紧张刺激。

除此之外，同伴将会更加人性化，更加聪明，当然同伴是否聪明主要取决于玩家的指挥，但游戏的AI会比前作更好。在E3 2011的试玩中我们看到，玩家可以命令队友来实施各种战术，比如可以命令队友在正面吸引敌人的火力，而Shepard则快速从小路包抄，从侧面或者敌人背后来一个突袭等等，都可以由玩家与队友共同实现。在试玩中，玩家位于赛拉瑞人的家园瑟卡什，试玩的职业为军人，Shepard接到了护送一名克罗根公主离开这个星球的任务，而护送公主的途中遭到了塞博拉斯部队的攻击。在这场战斗中，Shepard命令队友正面吸引火力，而自己则从侧面深入敌后，悄悄向敌人堆里扔一颗手雷，之后后续部队抵达，在后续的战斗中Shepard在掩体间来回躲闪射击，而最后则快速跑敌人身后使用战术匕首施展一击必杀。

更多细节

ME3也会保留前作对性的描写，同性恋依然会保留，无论是基友还是拉拉，都可以在游戏中实现，换句话说无论你在游戏开头设定人物时选择男女中的哪一个性别，在游戏中都不会影响你喜欢上任何一个队友。你不必担心因为特别偏爱和喜欢某个队友而不得不选择自己不喜欢的性别来进行游戏，这一点虽然在目前的伦理道德上不太被认可，但的确是一个绝佳的设定，对艺术限制得越少，艺术的表现力就越完美。

在ME3中职业依然是必须要做出选择的内容之一，前作中的一些经典职业会在续作中保留，比如可以携带所有武器的士兵职业玩家依然可以选择，并且也可以携带全部武器。不同职业技能树的发展与倾向不一样，玩家在游戏中培养人物的走向也不同，但职业会在2代的基础上做优化。我们知道初代士兵职业颇为强力而使其他职业被打入冷宫，ME2中虽然做了一些改善，但职业间还是存在一些不平衡之处，ME3将会以ME2为基础，力求使各色职业更加平衡。目前ME3中会有6种职业供玩家选择，其中大部分将是前作的一些职业，同时你也可以预先建立一个新职业，通过选择不同的击能属性来打造一个全新的职业。

玩家等级上限为60级，同时一些技能的设置和前作差不多，一些被动技能和主动技能的杀伤力和附加属性增加，玩家需要有关联性地选择升级什么样的技能。比如异能者职业可以在近战中使用生化爪将敌人击晕数秒，而异能者的另一项技能里就可以提升击晕时间，而当某些技能等级升到足够高，玩家还可以对多个敌人造成特殊攻击附加效果，比如一次击晕数个敌人，使他们集体眩晕5秒等等。同样技能的使用会有冷却值，不同技能冷却时间不同，在战斗中如何组合搭配技能连击才能给予敌人更大伤害则是玩家必须要考虑的内容。

结语

ME3将会成为《质量效应》三部曲的终结，整个故事将会在ME3中完美落幕，但是根据Bioware的一些消息来看，ME3并不会是《质量效应》整个系列的终结，之后还会有续作，但故事将会转向其他方面。《质量效应》系列无论战斗还是剧情都足够好，其最新作也值得我们期待，虽然目前消息不算少，但对于这么庞大的游戏来说还不是很多，游戏的更多细节我们还不得而知，游戏将于明年上市，喜欢该系列的玩家请关注之后关于ME3的更多消息。P





左上图：各色敌人依然强力
左下图：薛帕德将要拯救地球
右上图：掩体依然存在
右下图：与机甲战斗可不是那么轻松的





粗暴而不简单



山克很猛2
Shank 2

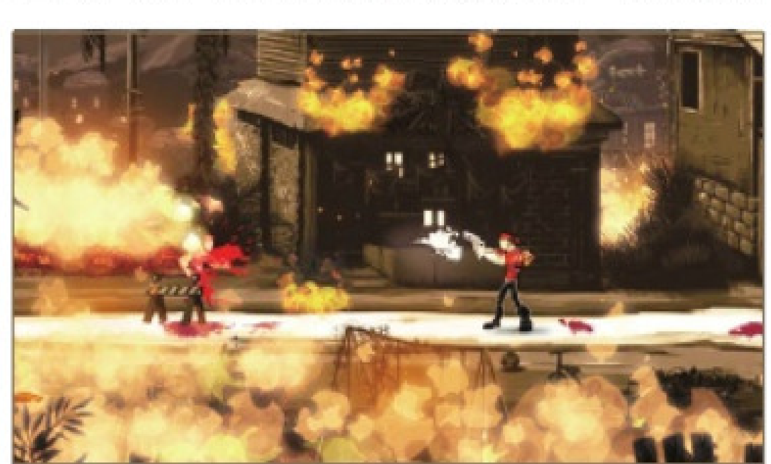
■江苏 老黑

在一款ACT游戏中，你可以用大剑、双枪等武器，组合出令人眼花缭乱的高段数连击，然而由于各种武器切换起来会影响到动作的流畅性，因此连招更多是靠按键输入（搓招）所触发的动作来连接的。去年以数字下载方式发行的横版动作游戏《山克很猛》在这方面有不小的创新，它将肉搏、远程和重武器分别对应到手柄右边的三个键，按哪个键，主角山克就会使用哪种武器，玩家根据目标的硬直来选择武器，以此来实现“连击致死”的效果。

威力再加强

续作《山克很猛2》（以下简称S2）中的这种连击操作将更加流畅，山克不仅仅可以用枪械、匕首和那把大电锯来制造腥风血雨，而且还能更加流畅的切换自己所搜刮到的新“家伙”。你可以用大砍刀将敌人砍得血肉横飞，再切换到同为肉搏系武器的大铁锹对其猛拍，然后挑空之后用双枪狂轰一阵，再跳上去对其实施擒抱，完成最后的暴扣动作。

反击技是本作新加入的要素，《山克很猛》中的反击并不需要传统ACT中当敌人攻击判定形成的一瞬间按下防御键，才能实施的逆转效果，当敌人试图发动大招攻击时，头上会出现一个红色的感叹号，如果主角与他们的位置足够近，就可以看到山克以凶悍且华丽的反制动作将其轰成渣。反击的主要作用其实并不是“反过来弄死对方”，而是夺走敌人手中的武器，倘若被反击者拿着RPG、加特林机枪之类的“大杀器”，那么山克就可以在接下来的一定时间内尽情对着杂鱼们倾泻火力。



本作中更容易看到熊熊燃烧的场景



感叹号意味着发动反击技的时机到了



对付大块头，最划算的就是发动反击，不仅仅能弄死对方，而且还能抢夺他们的武器

也有“枪、枪、枪”

打斗类ACT游戏中向来都会削弱枪械的威力，一般将其作为连接招式或者牵制敌人的工具。在S2中，制作组将要对敌人的数量和质量进行加强，某些场景中甚至会出现杂兵“塞爆屏幕”的情况，因此枪械的作用也将会在续作中得到加强。这并非意味着本作会刻意提升枪械的威力——场景中会安排更多的易燃易爆品，准确射击之后就可以看到敌人坐土飞机上天的壮观场面，而这同时也意味着山克必须时刻注意那些会“爆”的东西，因为不注意“小心火烛”的后果，就是将自己第一个炸至飞起。P

制作：Klei
发行：Electronic Arts
类型：动作
发售日期：2012年第一季度
期待度：★★★☆

潘多拉星球上的“斯巴达克斯”



无主之地2
Borderlands 2

■江苏 老黑

在“一路神”式FPS大行其道的时代，以卡通渲染和沙盒游戏方式为特色的《无主之地》创造出了惊人的成功。正在制作中的《无主之地2》（以下简称B2）将会继续以潘多拉星球作为“大菠萝”式射击体验的主战场。

冰天雪地的潘多拉世界

以荒芜的美国西部为原型的潘多拉世界，其中的大部分地区在B2中变成了白雪皑皑的雪原，促成这一转变的，就是在前作中幕后操纵主角“寻宝”，最后掌握这颗星球所蕴藏巨额财富的Hyperion企业集团总裁Jack。就像所有靠暴发户方式崛起的独裁者那样，上位后的Jack使用轨道冰冻武器消灭那些在他看来属于“威胁”的生物，除此之外他还强制一批身强力壮的猛男在战时充当打手，平时则沦为提供娱乐的角斗士，在竞技场中同潘多拉星球上的猛兽搏斗。B2的主角Salvador就是这群角斗士中的一员，这个天生长着“反骨”的大块头决定脱出牢笼，同独裁者豢养的奴才和宠臣们血战到底。幸运的是，一代中指导赏金猎人们行动的女性人格AI“守护天使”同样不喜欢Jack的做派，她将在二代中担任Salvador的左膀右臂。

个性化武器

前作的的武器自定义系统可以让一堆零部件在同一个武器平台上创造无数的组合方式，本作将继续强化这一令人称道的武器系统，Gearbox的第一个卖点是“品牌”的个性化——武器厂商是初代用于定义枪械“血统”的设计，本作中不仅仅是枪械名称的前缀，属于同一“品牌”的武器将具有鲜明而统一的特性。比如TDR（Tediore）的产品全部都具有高射速的特点（包括最基础的手枪也是全自动击发方式），且随时都可以将枪械当手榴弹丢出去引发爆炸，弹仓内残留的子弹越多，则溅射伤害威力越强。流寇做派的Bandit所生产出的武器，也属于废旧垃圾拼凑出来的低端货色，不过这些走简单粗暴路线的枪械在肉搏和近距离射击时伤害惊人，是重甲敌人的克星。

猛枪配猛人，主角Salvador就是一个耍枪的高手，他的所有升级项目都是围绕如何提升火力而存在的。双手同时持有两种武器并不是什么标新立异的设计，然而与士官长这种有动力盔甲也只能双持两把冲锋枪的英雄不同的是，Salvador可以无视武器的重量和种类，从而尽情宣泄火力。P



冰原雪山、大批异形……本作看上去像是《失落的星球》的FPS版



还有“变形金刚”的穿越

制作： Gearbox Software
发行： 2K Games
类型： 射击
发售日期： 2012年
期待度： ★★★★

超级刺客重装上阵



终极刺客——宽恕
Hitman：Absolution

■四川 艳红舟马

光头刺客47又回来了！继与玩家阔别近5年后，在今年的E3大会上，官方正式高调放出了“终极刺客”系列最新作《赦免》（Absolution）的相关资讯。想知道47他老人家的传奇杀手生涯又将何去何从么，请看！

剧情概要

玩过系列前作《血钱》（Blood Money）的玩家想必都记得游戏的结局：通过47的上司Diana Burnwood的巧妙安排，47以诈死的方式成功瞒过了敌对杀手组织“特权会”（The Franchise）的眼目，并随即将后者彻底铲除，紧接着47就直接脱离了组织，消失在茫茫人海之中……好吧，这里旧事重提的原因很简单：IO Interactive已公开表示本作的故事将直接承接自《血钱》。

虽然截至到现在官方尚未透露《宽恕》的剧情大纲，但或许我们能从本作的广告宣传词中获得一些端倪：“47被自己曾经信任的人所背叛，成了警察的追捕目标，他还发现自己已身处一场巨大的阴谋，惟有在追寻真相的过程中于重重险境下凭一己之力杀出条血路”。似乎是与之相呼应，游戏的主设计师Hakan Abrak也曾对外宣称：“我认为（较之前作）游戏最大的变动就是剧情部分，以前是（我们）通过让Diana给玩家发布各种任务来控制故事的走向，但现在47是孤军奋战，他遭遇了变节，并成了别人的猎物……在本作中，由47自己决定故事的发展，你将能更多地了解有关47个人的一切。”实际上，《宽恕》的首段CG预告动画中就显示，47挡者披靡地杀入一栋豪宅，目标是一名正在洗浴的女子（莫非就是Diana Burnwood？）……

特色玩法

首先，本作引入了一个与《细胞分裂——断罪》（Splinter Cell：Conviction）类似的掩体系统，游戏中47可以猫着腰躲在一些场景设施如箱子、书架后隐藏自己的身形，或是在遭遇敌人的火力压制时充分保护自己并伺机还击。其次，47的身手也得到全所未有的强化，诸如腾挪攀爬什么的对他而言都是小事一桩，颇有向“刺客信条”致敬的意味在里面，自然，该设计绝非



干掉敌人后，记得将其的尸体搬到没人的地方，以防被其同伴发现而触发警报



放倒这名不幸的警察后，47换上了他的警服

制作：IO Interactive
发行：Square Enix
类型：第三人称动作射击
游戏推出：2012年
期待度：★★★★★

噱头，比如当周围无“掩”可据时，玩家可尝试通过悬吊的方式（像是借助高台的边缘将自己的身体撑起）暂时避开即将要打照面的敌人。

游戏对系列秉承的“威胁度”系统也做了修改：之前的游戏主要是通过一个可多重变色的计量条来衡量47的“潜行工作”做得如何、是否被敌人盯上等，而在《宽恕》中，玩家将主要靠显示在屏幕正中的箭头标识来判定当前处境是否安全，此箭头的指向会顺着场景中敌人的观察视线的变动而旋转，方便玩家快速定位敌人，且当玩家被敌人发现后，箭头的颜色会变成醒目的红色，很是实用。

接下来要重点介绍的就是47的“本能”系统（Instinct Mode），它与最近问世的《刺客信条——启示录》里Ezio的“鹰之感知”或《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》里蝙蝠侠的“侦探视角”有很多共同的地方：激活此模式后，场景里的敌人以及他们的活动路线、可互动对象的轮廓都会被高亮显示出来，若47贴墙使用该模式，则他将能“透视”看到墙后面的敌人。借助“本能”系统，你可以轻松易地避开伏击，甚至偷袭敌人！

但“本能”系统最神奇的地方当属它可与玩家的伪装系统协同工作：是的，遵循系列的经典设定，《宽恕》里47依旧可以盗取各种制服像警服、保安服来伪装身份，不过这招对付某些行事特别谨慎的NPC可能并不会那么奏效，那就让“本能”系统帮你锦上添花吧！举个简单例子，如果你“扮演”的是警察，在遭遇一群“同行”投来的怀疑目光时激活“本能”系统，你将看到47掏出一个对讲机装出副有要务在身的样子（其实是为了遮住自己的脸），从而蒙混过关。当然啦，为防止玩家滥用此功能而直接导致游戏难度下降，“本能”系统被制作者设定成需要玩家通过暗杀、爆头等来逐渐蓄积“发动能量”。

顺便提下武器系统，已经可以确认47的招牌双枪会继续追随他左右，而从不久前泄漏到网上的实际试玩影像中来看，玩家还能使用环境里的道具诸如雕像、电线等作为杀人“利器”。

画面、音效、AI及其他

《宽恕》所使用的是IO Interactive潜心研发多年的Glacier 2引擎，它具备强大的光影处理能力，对于刻画角色的面部表情细节也是游刃自如，故而本作的实际画面效果可谓相当惊人。AI方面，游戏采用了一个动态AI系统，NPC的行为、台词均会随着玩家的一举一动而发生动态变化——心动了没有？要说唯一让玩家不爽的，莫过于本作的配乐启用了新作者，而非系列的御用配乐师、业内著名作曲家Jesper Kyd。

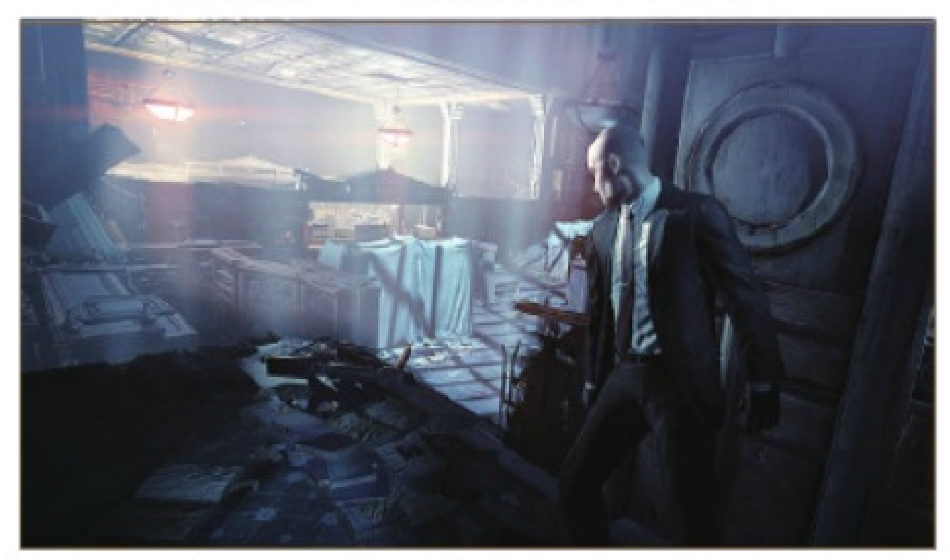
最后附带一提，游戏的玩法依旧是“沙盒”式的，亦即同一关卡任务往往有着多种完成方式，虽说制作者也顺应潮流地为《宽恕》加入了很多脚本触发事件，但他们承诺游戏的核心开放性并不会因此而有所动摇。此外，IO Interactive特别透露，本作将会附带多人模式（莫非是从《刺客信条——兄弟会》的走红得到的启发？），但详情暂未公布。P


47对徒手战斗也相当拿手


你会遭遇各式各样的NPC


遇到敌人的直升机机枪扫射，快跑！


玩家处决敌人的方法多种多样


潜行的戏份在本作中有了极大的提升

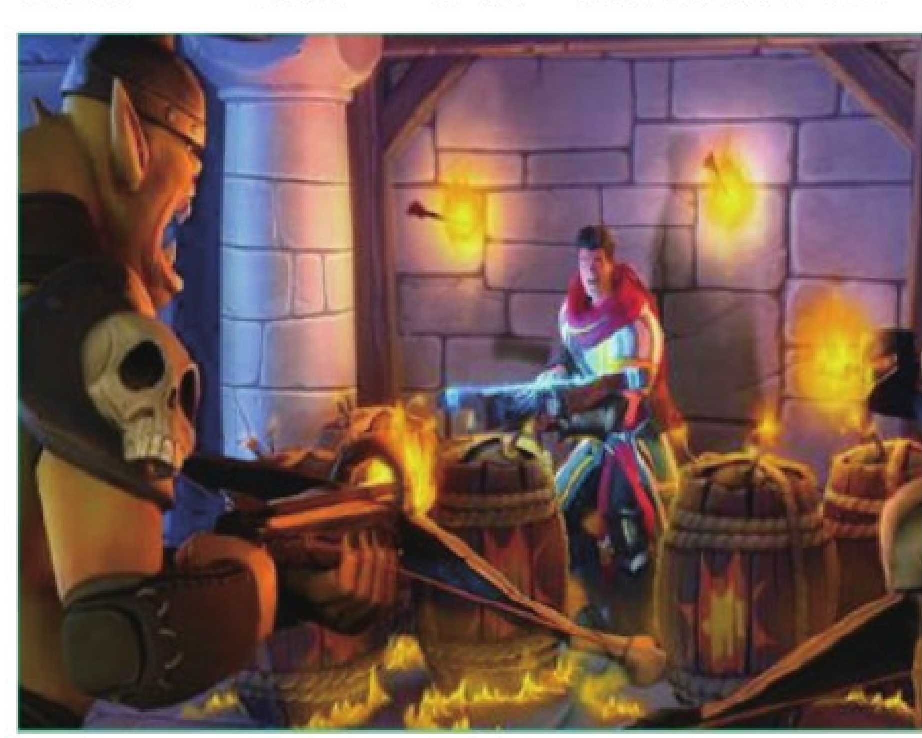
兽人还能更欢乐！

■内蒙古 葬月飘零

前面一小群兽人扭动着肥胖的肚子，手里举着有缺口的斧头，流着口水，“嗷嗷”嘶嚎着冲了过来。突然地板上伸出了涂有毒药的地刺，将冲在最前面的绿皮穿透，而后面的绿皮怪物们依然前拥后簇地涌了过来，地板上吹起了风，将它们吹到空中，随后墙壁上的弹簧板将飘在空中的兽人重重地推了出去，站在对面的无数弓箭手守卫的箭矢毫不留情地将空中的兽人射成了绿皮刺猬，随后划过一道寂寞的弧线，狠狠地栽入了翻滚着的炙热岩浆之中，没有带走一片云彩，当然它们也不会带走一丝遗憾。

在《兽人必须死！》（orcs must die！以下简称OMD）中兽人们最大的乐趣就是前仆后继地冲入传送点，而英雄的任务就在于用尽方法阻挡兽人们的进攻——只要你想得到，各种猥琐的方法都行。

OMD改换传统塔防的固有视角，从鸟瞰的上帝模式视角转变为第三人称视角，将玩家置于塔防路线上，阻挡一波又一波兽人们的进攻。OMD虽然将视角置于塔防环境之中，但却没有将玩家统揽全局的优势抹杀掉，右上角的地图简单清晰，可以随时参看地图来了解当前战势，从而给出正确的布防行动。OMD的布防直接就可以在第三人称视角下进行，通过对英雄的移动操作来在地图上的任意地点布置陷阱，因此，玩家必须考虑跑路所需要的时间，玩家不能只在兽人涌入点虐杀兽人，还必须将那些从机关下漏网的兽人们干掉，否则当一定数量的兽人进入传送门后，游戏就会失败。游戏要求玩家首尾兼顾，让整个过程绝无冷场，加上英雄猥琐的动作和语言——比如过关后得意地跳起桑巴舞，放置陷阱后诸如“这就是为你准备的！”“哦吔！”等等，令游戏趣味十足。


不好，山穷水尽了！



与植物大战僵尸一样，要在战前选择道具


叠加杀死兽人可以有额外奖励


漂亮的兽人烟花

游戏保留并发扬了塔防游戏的优点，各种类型的防御机关和形貌各异的敌人都具有不同的优缺点。怪物种类丰富，除了拿着大斧流着口水的普通兽人步兵外，还有手持十字弩远程攻击玩家的弩兵、速度极快但防御很低的速跑地精、具有眩晕攻击效果且攻高皮厚的食人魔等等，各种类型的敌人都需要玩家拿出相应的对策，并且每一关怪物的出场组合也不一样，玩家需要依照敌人种类选择陷阱。

OMD中的陷阱戏份很重，玩家阻挡兽人最主要的方法就是放置具有各种效果的陷阱，而陷阱与陷阱之间的杀伤效果可以相互叠加，并且游戏会对陷阱叠加杀伤兽人进行计分并给予玩家相应的购买点数的奖励，当两个以上陷阱共同作用杀死兽人时我们可以看到屏幕上飘起鲜红的“COMBO”，成就感在兽人七零八落飞舞的肢体间立即满点。比如玩家可以将焦油陷阱（Tar trap）放置在兽人的必经之路，然后紧接着放置蒸汽陷阱（Steam trap），在蒸汽陷阱对应的墙上放置推板（Push trap）陷阱，在不远处放置一些弓箭手守卫，当大批兽人冲过来后我们就可以看到兽人各种死法交相辉映，此时若放置一个炸药桶，或是英雄在远处释放各种魔法，那么就更欢乐了。

当然，要想打出满屏飞舞的COMBO可并非易事，玩家需要依照地形、陷阱效果、兽人进攻路线等等因素综合考虑，因此游戏并不是无脑的用机关割草，布置陷阱阻挡兽人那么简单，若想阻挡得更加漂亮，评分更高，就必须花费一些心思来仔细研究每一关的每一个因素。游戏有三种难度24关，每一个关卡的地形与敌人种类都不一样，加上玩家战前选用不同的道具组合，每一关都其乐无穷。游戏鼓励玩家反复挑战以获取更高评分，而每一关所得的评分可以用于陷阱升级，想获得带毒地刺？想让弓箭手和剑士守卫更便宜？想要炸弹爆炸范围更大？那么努力将每一关的评分达到最高的5分吧。游戏各个系统相互作用，共同鼓励玩家在游戏中有更漂亮的表现，游戏性与耐玩度很高。

虽然OMD具有种种优点，但是游戏细节不佳、第14关不开门、音乐单调等等诸多缺点也暴露无遗。而且更重要的是，OMD的想法虽然已经让传统塔防游戏变得更加爽快和有趣，但可发挥余地仍然相当大，换句话说，游戏可以变得更好玩，但Robot Entertainment并没有做到。现在的单机游戏大多会有多人联机要素，而OMD却只能让玩家独自一个人虐电脑，颇为遗憾，若是OMD中允许两名玩家分屏合作或是多名玩家联机协作共同对付兽人，那么加入了团队配合要素的OMD会更丰富有趣。

我们再来拓展一下思路，塔防游戏玩法在于防守一波波敌人的进攻，而消灭敌人可以获取购买防御设施的点数，二者互相促进相互作用。而OMD则在塔防环境中加入了一个可自由移动英雄，英雄将布置陷阱机关防守敌人进攻的任务包揽下来，除了可以加入更多玩家共同防守进行PvE，那么逆向思维考虑一下，让两名玩家相互对抗不是更有趣？一边扮演人类，一边扮演兽人，两方的英雄需要在防守敌人进攻的同时想办法利用各种机关小兵推掉对方的基地，在加上多人模式，第三人称与塔防、DotA相结合，远比单纯的塔防更加有趣。举这个例子只是说明，笔者都可以想到的东西作为专业的Robot Entertainment不会想不到，但却没有将这样的好点子加入到游戏中，对于玩家而言较为遗憾。

或许Robot Entertainment会把更多的好点子留给OMD2，如果有续作，我们也可能会看到更加有趣的多人模式。 OMD易于上手难于精通，并且给传统塔防游戏提出了全新而且完全可行的发展思路，同时爽快与策略并重的OMD使得玩家很容易就能乐在其中，游戏过大的体积并不是问题，笔者认为OMD将会和《植物大战僵尸》一样掀起塔防游戏的另一个风潮。

最后让我们一起咬牙切齿地念出游戏的名字：兽人必须死！


模型相互叠加，喷血也只是一团红雾，基本没什么细节可言


有些图光防止弓箭守卫就足够了，其他作为陪衬


贫血又没有血瓶只能硬撑，这可无法在掩体后回血


吊灯等部分环境可以利用，但意义不大



美工的制霸——关于《圣战群英传Ⅲ——亡灵复苏》的感官体验

■贵州 Yago

那文达（Nevendaar）是一片充满战乱但英雄辈出的土地，自从1999年Strategy First公司首创了这个世界后，它经历过一段辉煌时期，最后落入俄罗斯游戏厂商Akella手中。去年推出的《圣战群英传Ⅲ——复兴》小火了一把，有人说该系列有望藉此重振昔日雄风。如今它的资料片《亡灵复苏》又降临人间。鄙人以游戏位面旅行者身份造访那文达的原因有三：它是目前不多的回合制策略经典直系后裔；它的很多方面很酷似《魔法门之英雄无敌》；很多从那文达归来的玩家都说这是一款有深度有底蕴的游戏。我对这个系列并不熟悉，但终究不愿一误再误错失佳人，遂祭起4G内存外加1G显存的家传法宝腾云驾雾奔向这个陌生世界。

《亡灵复苏》确实让我吃了一惊。在此之前我曾听过N遍这游戏的画风如何独特，等真的亲眼看到时，我傻眼了。这黑乎乎的一团，有纹理有划痕，像浮雕又像碎碗，你可以说它像任何一种东西，也可以说它什么都不像。主菜单下的动态背景里是什么？是企业号星舰的内部结构？岩石、山洞还是内脏？看到荧光闪闪鬼气森森的尖塔建筑时，我才明白这是地下世界，大概是亡灵族的居所。开始新游戏选择难度和领主职业时，中央座台上的张牙舞爪的那玩意又把我吓了一跳，英雄不像英雄，魔兽不像魔兽，盔甲不像盔甲，后来才知道是亡灵城堡的守护者。客观地说，这尊守护者和两侧的浮雕，还有上下那些浮雕带有浓郁的死亡气息，乖乖，看来美工功底不弱！风格个性突出得不是一点两点啊！话说继上次天堂流星事件后，那文达那边又出了桩新鲜事，某人鱼女王得到一件圣器后被尊捧为海洋女神，亡灵族的哥们不乐意了，他们从冥界灰烬中爬起来要去讨伐那位冒充真神的渎圣者。我不知道亡灵族为何要捍卫海洋女神的尊严，但这开场白的头绪实在太多，一篇短短的描述里乱七八糟掺了不少英雄和神祇的名字，每个名字后面又能牵出无数个故事，每个故事也都毫无例外地含糊



让人欲哭无泪的建造界面



大尺寸的对白和人物


英雄的魔法好看不好使

其辞，诗歌般的语句中弥漫着让人摸不着头脑的发散思维，姑且算它博大精深吧，现在似乎都流行不好好说话。

正式进入游戏后，我彻底目瞪口呆了。见过如此霸气的对话界面吗？弹出的人物半身像加对白框足足占了1/3屏幕！继续拿风格说事，那人物相框边上的皮毛撕扯效果相当写意，更绝的是对白框背景的金绒羽底纹，这些唯美细节别说在回合策略游戏里，就是在《上古卷轴》和《辐射》等RPG大腕那里也没见过这种调调。如此霸气外露的游戏美工，当受小弟一拜！但这份惊天地泣鬼神的功力似乎横行过头了点，美工大哥的亡灵哥特风格无差别席卷整个屏幕，那朦胧体的黑白韵味弄得我看不清按键，看不清人物，看不清所有想看清的轮廓，可就坑苦了眼神差的玩家。画面沙砾感很强，拉近视角细看发现贴图质材分辨率不高，所有的场景饰物都极尽夸张扭曲，能不对称的绝不对称，草和石头的颜色却跟地皮完全统一，你那相同色调的亡灵英雄塞拉尔（Salaar）仿佛被埋在一堆枯枝乱叶中，如果不是头上有荧荧鬼火，找到他还真不太容易。

打开商店物品栏，我又被彻底震撼了，这应该是20年前的水平吧！模糊不清不说，那些扭曲变形的道具肯定全被巨人踩过好几脚，法术符文让你分不清是一团揉皱的草纸还是墙漏渗水的局部图，右键弹开的说明菜单居然就是个只有线条和文字的简单素框，嘿嘿，看来美工大神们终于也有百密一疏的地方。建造界面更是让我欲哭无泪，黑乎乎的一片，根本分不清任何类别主次，也看不到有足够诚意的条件提示，阴暗的色调使原本晦涩难懂的图标变得更难以辨认，中间的动态背景完全是画蛇添足。打开建造界面就像钻进一个非法小煤窑，再给玩家弄一墨镜戴上，对，就是那感觉。英雄天赋树是一块积木拼图，甭管你是什么职业，都得先点亮第一块天赋石，然后才能点亮邻近的另一块，天赋石上的属性未必对英雄都有用，但要不把近处地点亮就别想够到远处的那些天赋石。经过再次仔细研究后，我让英雄躲家里苦宅20回合招了两只狼人，一路担惊受怕终于撑到人类营地，魔法、卷轴、药剂都带齐了，这次总该没问题了吧？与NPC对话结束，硬盘哗啦又一哆嗦，然后游戏就此壮烈凝固，所有豪情壮志尽化作湮灭！我有4G系统内存和1G显存的GTX460显卡，进入游戏漫长的载入等待我可以忍，画面切换出现暴卡我可以忍，出门打个怪被狂虐我可以忍，但最后怎么可以让我连忍的机会都没了呢？这游戏还有王法吗？

经历了一系列身心重创后，我终于顿悟了。这不是一款普通的游戏，它应该是一帮美工联手创造出来的行为艺术品，他们试图用平面美学的无尽张力吞噬玩家对策略思维的向往，他们把《圣战群英传》的舞台当成了属于自己的卢浮宫画廊，或者我们说得简单直白点，这个游戏的美工肯定赶走了全部程序员。任何一家神智正常的厂商绝不会推出这么一个充斥着大量Bug、战斗难度严重失衡、引擎效率低下的半废品，任何一位略有编程常识的人都不会做出这样毫无逻辑和条理的菜单界面。玩家们可以去看CAPCOM最新推出的僵尸动作游戏《丧尸围城2——绝密档案》，如此媚俗的老套题材却有详尽到令人发指的界面提示，颜色、文字、浮标多元化的注解说明足以保证色盲色弱玩家也能顺畅游戏，但我眼前这款《圣战群英传Ⅲ——亡灵复苏》，它应该是为爱因斯坦或者尼采这样的大能人物设计的吧。

值得庆幸的是，美工们赶走了程序员，但肯定留下了音效设计师，尽管精神已经接近崩溃状态，但我还是必须承认这款游戏的背景音乐和它的美术风格一样出色，忽而雄壮铿锵极具波澜壮阔的史诗韵味，让人热血澎湃恨不得立即投入战斗；忽而低沉幽抑充满亡灵特有的阴郁鬼气，加上耳边不时传来的鬼魅低语，让人汗毛倒竖开始回头左顾右盼。这个配音师完美把握了与这个故事相应的旋律，但他最大的悲剧在于选择了一帮错误的合作伙伴。

《圣战群英传Ⅲ——亡灵复苏》也许还有尚未发掘的优点和乐趣，但我已经没法，也不愿再去发掘它们了。



来了就得乖乖受虐



难度和职业选择界面



围绕“无辜者”的游戏道德悖论

■江苏 老黑

关于“BF3（战地3） vs MW3（现代战争3）”的话题，在游戏发售前被炒到顶点，双方制作人不遗余力地从对方身上找可以利用的喷点，然后将其通过放大镜暴露在玩家们面前，那架势就算比美国总统大选也有过之而无不及。9月初，BF3执行制作人Patrick Bach表示BF3绝不是一个可以安排大批无辜者供玩家射杀的游戏——是的，你应该知道他在喷谁！

有“道德观念”的射击游戏

在Bach在给“Rock, Paper, Shotgun”网站的访谈中，他这样说道：“BF3是一款追求写实的战争题材游戏，战争并不是参与其中双方士兵，还包括被卷入其中的平民。然而在游戏的后期调整阶段，我主张移除这些元素，因为玩家们会对他们做出‘坏’事，我不想看到在游戏发售之后，YouTube上会出现用BF3来表现杀戮平民的视频，这就是我们为什么会删除平民，以及大量涉及无辜者的脚本、对话和任务的原因。”

他继续补充道：“在一款强调写实化的FPS中，当你手中有一支枪，而面前站着一个小孩的时候，那么接下来会发生什么？毫无疑问，在没有制约机制的情况下，绝大多数人会选择扣动扳机。我认为产生这个结果，真正应该感到羞愧的是游戏制作人，是他们赋予了玩家滥杀无辜的条件。我们需要创造某种体验感，但我们不应该创设可以做坏事的体验感。”

尽管无辜者角色是构建RPG世界观的重要元素，玩家与其的互动也是道德系统的核心，在沙盒式动作游戏中，路

左图：夜幕下，瞄准的只是罪恶么？

右图：MW2中的机场，充当路人甲的群众演员大多都是精壮的青年人，你断然找不到一个老弱病残的身影



人甲乙丙丁更是已经成为了烂大街式的存在，玩家难免会在飞车追逐、街头乱战的过程中“不慎”杀死这批大众脸中的几个倒霉蛋，但Bach这番话显然不针对这些游戏……是的，你也许猜到了，他在话中有话地揭批将大肆屠杀平民当作任务的MW2，而在后于BF3半个月发售的MW3中，同样有一个涉及到无辜者的关卡——“Mind the Gap”（SAS部队在伦敦地铁拦截被携带有毒气罐的恐怖分子劫持的列车），Bach试图通过这番充满悲天悯人情感的谈话，来与那款堪称“反人类”的竞争对手之间划清道德界限。

No Russian中的道德悖论

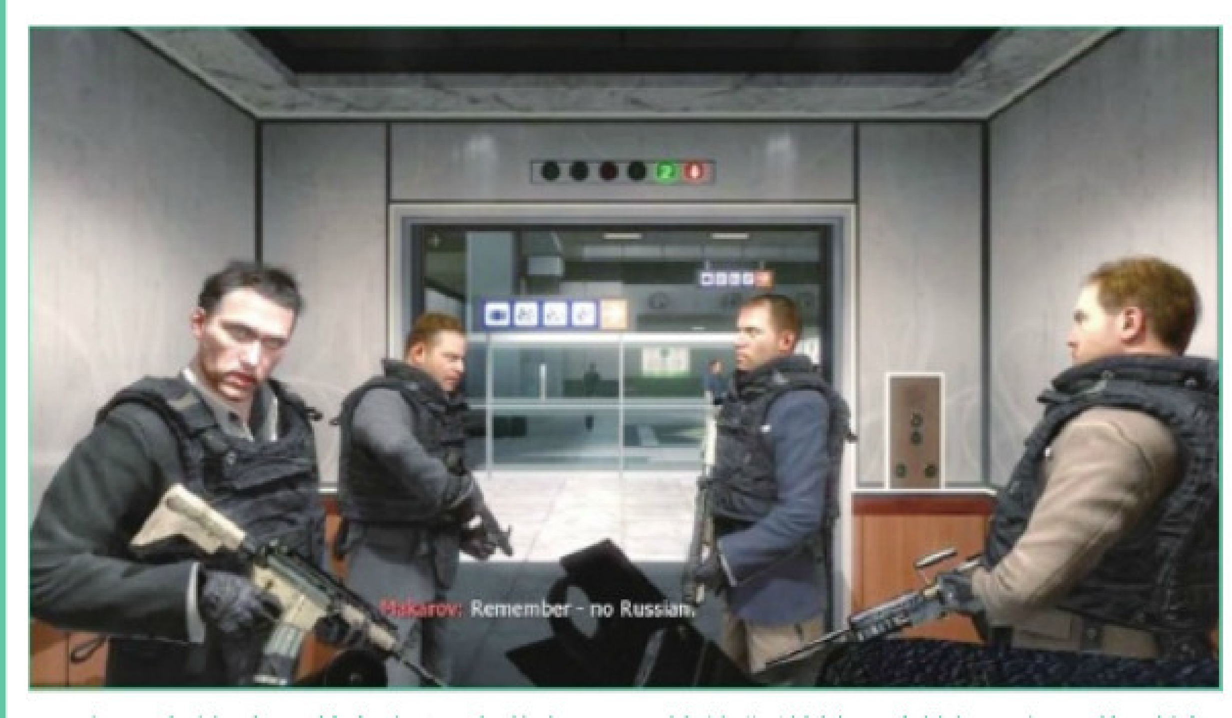
MW2之所以在发售之后被社会舆论千夫所指，乃至在2年之后依然要被DICE拿来当作体现其下等娱乐思想的罪证，全因为“No Russian”这一个堪称挑战人类道德承受力底线的关卡。此前GTA系列以“可以射杀路人”成为了反游戏人士的众矢之的，而它同“No Russian”一关相比简直就是小巫见大巫了，因为本关将玩家置于了一次针对大量平民的恐怖袭击行动的“实施者”地位，并且几乎所有的玩家都会以疯狂扣动扳机的方式完成这段流程，之后他们也同样几乎是无一例外地表示“这关很变态”“IW组很恶心、很扭曲”云云的负面看法，至少没人会公开表示自己杀得其实很过瘾。

你看，面对这种指责的IW组其实很冤枉，因为本关的设计意图根本就是他们在COD（使命召唤）中一贯奉行的“一本道”思路，只要你一路走下去就可以过关，任务目标中从来都没有出现让你对着候机厅中的乘客开火的字眼，只有一句Follow Makarov's lead——只要你跟着匪首一路走就行了，“轨道射击”中的“射击”二字都不要了。为了不让你走得太快，以至于错过了“众匪徒走过安检门触发刺耳报警”“航班时刻表全部变成红色的Delayed”、以及群众演员们在枪林弹雨中表演各种惨死的画面，游戏限定你在屠杀过程中只能以最慢速前进。同理，走得太慢也是不允许的，匪徒们在等你一会之后会变得不耐烦，他们会因为你的态度不好而一枪将你射杀，就像每一个CODer都在单机战役中体验过的由于不遵从脚本乱跑而莫名其妙地惨死一样。

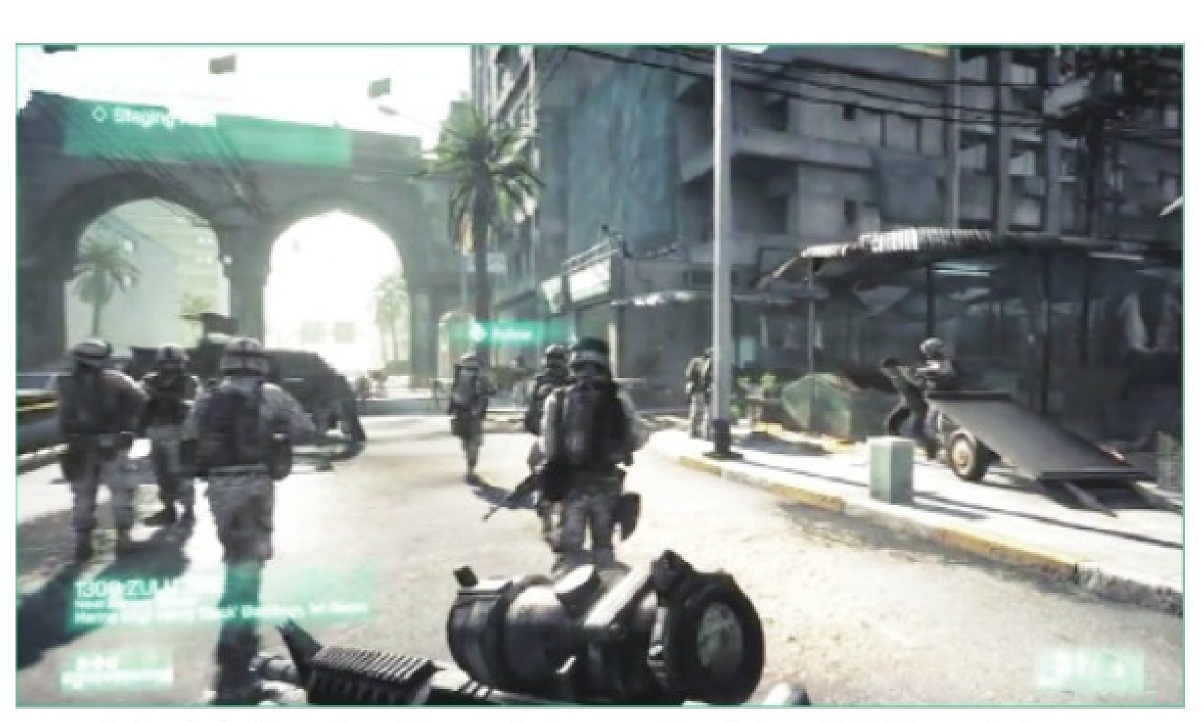
“无辜者”在MW2中出现了一共两次，第一次是在游骑兵的车队刚刚进入中东城市街道之后，一个阳台上出现了两名蒙脸头巾男，身上还扎着武装带，除了手中没有枪以外，根本就是符合“恐怖分子”定义的扮相（队友甚至吐槽这些家伙可能是叛军的侦察兵），而如果你不听总部的无线电指令，用车载的火神炮将他们都给“突突”了，那么游戏就会因为你“射杀了无辜者”而宣告失败。而在莫斯科国际机场中，随便怎么屠杀那些手无寸铁的老百姓都没有事（没准里面还有本关主角Allen的美国同胞）。这种双重标准，其实完全是出于COD的导演思路，因为车队刚刚进入中东地区时需要渲染的是一触即发的紧张气氛，你不知趣的胡乱开枪自然要被导演喊卡，而机场关的“导演意图”则是“让玩家从虐杀者角度体验恐怖分子的狰狞面目”（注意，字面上的意思就是让你“看看就好”），不过你杀得越凶效果自然才越出众，此时的导演又怎么舍得喊“卡”呢？

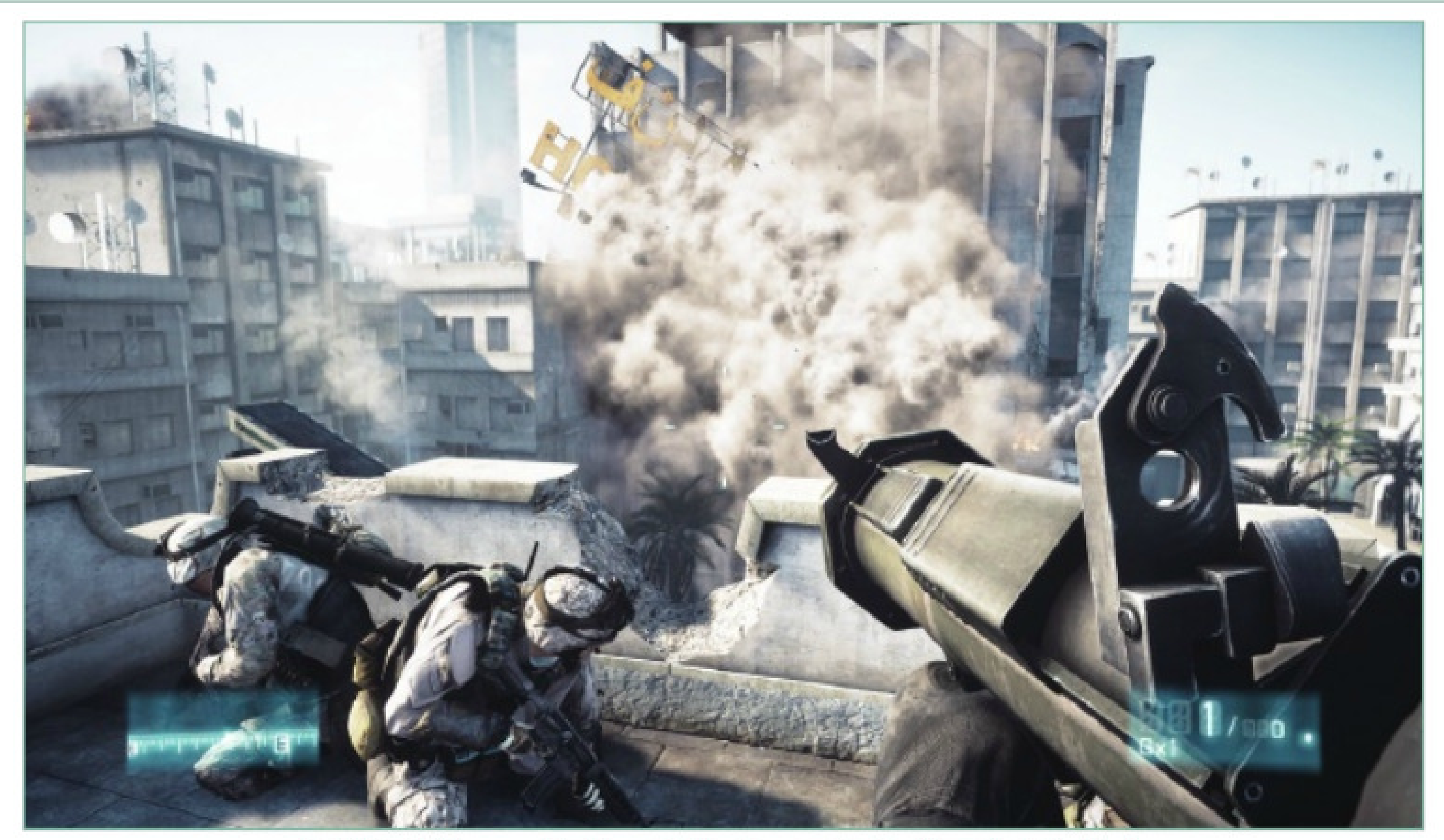
瞧，IW组其实在机场关中给了你充分的“选择”：在游戏序章还没有开始的时候，就出现了一个“本游戏包含某些令人不安的内容”的提示，并且伴随有可以跳过的选项。他们生怕你在没有理解“disturbing content”这个词组的含义，在机场关之前再次出现了这一提示，并且明确告诉大家接下来会有各种暴力和出血场面。如果你无视制作组多次的“劝告”，质疑进入了屠杀场面而感到反胃，也可以在按下ESC键之后点击Skip按钮直接跳到下面的里约关。即便你在面对排队枪毙场面之后手足无措，又不知道如何跳过，那么在俄国内务安全部队赶来前一枪不开，马卡洛夫也不会指责你出工不出力，CIA更不会不知趣地通过耳蜗中植入的无线电设备要求你随意杀，就当纳给恐怖集团的投名状了。“X！给了你们这么多选择，让你们不要杀那些可怜的无辜乘客，你们偏要乱杀一气，并且杀光之后还要挥舞道德大棒说咱们反人类，咱们不说你们是人渣就算客气的啦！”IW组甚至可以一脸无辜状地表示自己躺着也中枪，是实至名归的“无辜者”。

然而在细节上，又可以找到“别有用心”这四个字与IW组之间的关系：屠杀事件的5名实施者中，就属主角的火力最强——你的“队友”们使用的是M4A1、Protecta霰弹枪，而你的主武器是一支弹仓容量100发（900发备用弹）的M240机枪，足够在机场杀几个来回，背后还有一支加挂M203榴弹发射器的M4A1步枪，嫌枪扫不过瘾的话还可以直接朝人堆里面丢爆弹，然后欣赏无辜者和拉杆箱在空中飞舞的壮观景象，除此之外你还配备有4枚M67手雷和4枚闪光弹，就算是在白宫南草坪前同毛子空降兵玩“板载”的游骑兵



四个屠夫的武器装备都没有你好，看着他们激情四射地开火，此时袖手旁观让用心良苦的制作者情何以堪呀！


当行进中的军队猛然遇见长相凶恶的路人，他们的反应会是？


这就是战争，破坏的只是掩体，不会是“无辜者”的家

也没有这样强力的武器配备啊！这一设置的目的已经不言而喻——在设置一堆门槛之后，IW却可以料定绝大多数的玩家都会将参与这次行动的CIA卧底Allen演绎成一个人间凶器式的嗜血狂魔，因为所谓的“限制”，同射击游戏的表现乐趣格格不入：对于一款射击游戏而言，“敏感内容”就如同“少儿不宜”的标签那样，听众恐怕不会将其理解为是说给对暴力内容比较敏感的人听的警告语。而在MW2发售之后，我们也没有看到有人在论坛上面发帖询问如何才能跳过机场关的血腥场面，倒是有不少人在“不明真相”的情况下点击了Skip，结果上网求助如何才能玩到这一关。

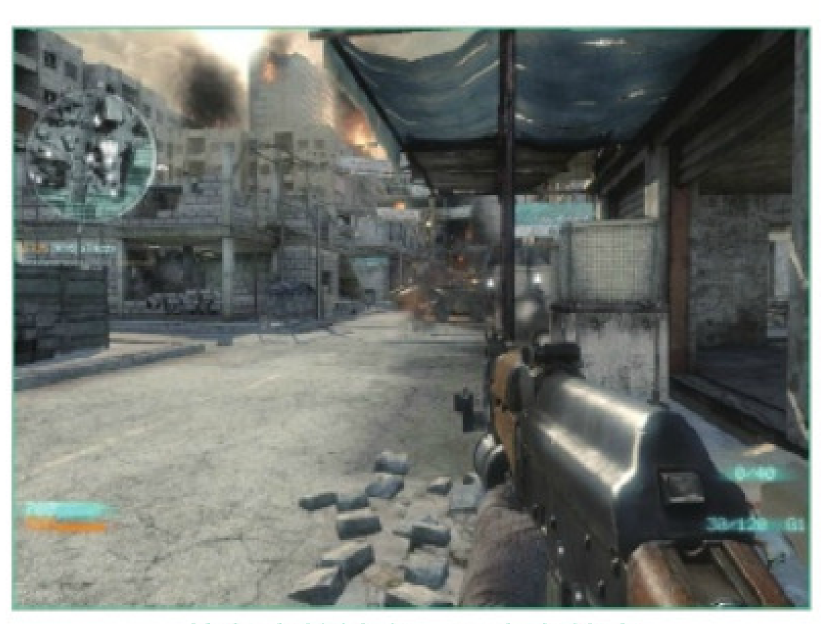
“No Russian”的真正问题不在于制作组提供了限制而玩家们不遵守，而是它根本就不是为了限制玩家对平民滥用暴力而存在的，更没有任何通过游戏方式来彰显正义的方法。在屠杀过程中，显然最“正义”的游戏方式是射杀马卡洛夫，因为这样做不仅可以拯救数百名无辜者，而且还可以避免随之而来的美俄大战。然而如果你敢对老马哥或者是他的那四个马仔开一枪，马上就会被视为内鬼而被当场射杀（相反跟着屠杀平民却没有事）。一般而言，避免玩家在FPS游戏中对平民开枪的方法就是Game Over，然而这一规则在机场关中却变成了对着坏蛋开枪会导致Game Over，换句话说，本关的价值观就是“不助纣为虐就是死路一条”。剧本试图将Allen定义为一个无辜的替罪羊，将美国渲染成为老谢这只大腹黑的受害者。然而即便你所扮演的Allen手上没有对老百姓们欠下累累血债，也是这次恐怖袭击的参与者，Allen本人也在恐怖分子突围过程中杀死了不少俄罗斯内务部队士兵。美国政府更是难逃其咎：在美俄尚未处于战争状态下，CIA对这一恐怖袭击事件知情不报，还派美国特工全程参与这次血腥行动，被俄罗斯人全面报复也没有什么可冤的。

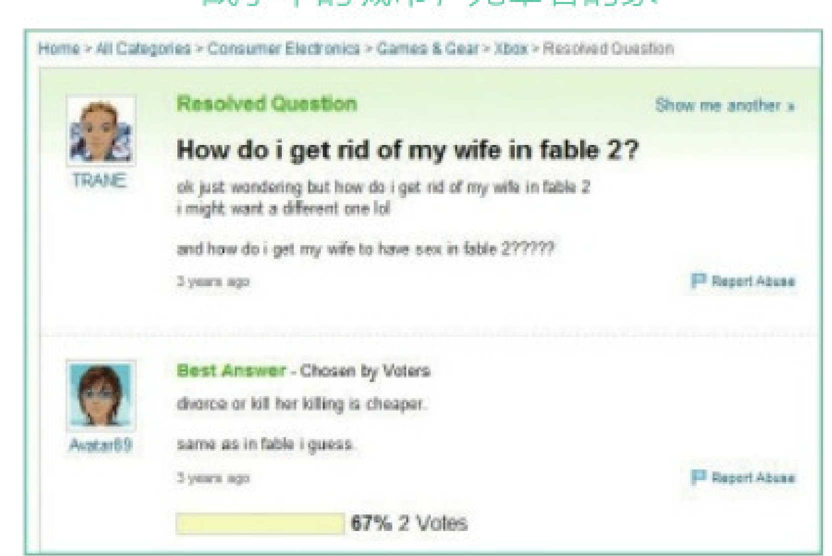
给你一堆强力武器和一堆无辜平民，却说自己的设计意图不是以射杀平民作为表现乐趣，并且声称自己设置了充分的限制条件；让你参与恐怖袭击，却将自己以及背后控制自己的集团定义为同样无辜的受害者……“No Russian”的道德悖论不仅仅属于MW2，也属于动作射击游戏。

“双重标准”的背后

被批烂掉的“屠杀游戏”——GTA和MW2固然都提供给了玩家射杀无辜者的权力，但并没有冒天下之大不韪，让无辜者中出现老弱病残等弱势者的形象，无论是偌大的城市还是MW2中的机场，充当路人甲的群众演员大多都是精壮的白人男子（当然GTA为了突出生活化氛围，在路人形象的多样化方面更加突出一点），你断然不会在其中找到一个孩子的身影，以至于怀疑自由城的市民们是否遭遇了电影《人类之子》中的那场不育浩劫。正面表现残害儿童的行为，甚至是设置儿童角色丧生，对于美国乃至世界范围内的流行文化创作者而言都是不可触动的红线，这也造就了好莱坞电影中司空


什么，你这个胖子居然不卖东西给我？对，谁让你是个混蛋呢？


战争中的城市，无辜者的家


Home > All Categories > Consumer Electronics > Games & Gear > Xbox > Resolved Question

Resolved Question   Show me another »

TRANE

How do i get rid of my wife in fable 2?

ok just wondering but how do i get rid of my wife in fable 2
i might want a different one lol

and how do i get my wife to have sex in fable 2?????

3 years ago   Report Abuse

Avatar69

Best Answer - Chosen by Voters

divorce or kill her killing is cheaper.

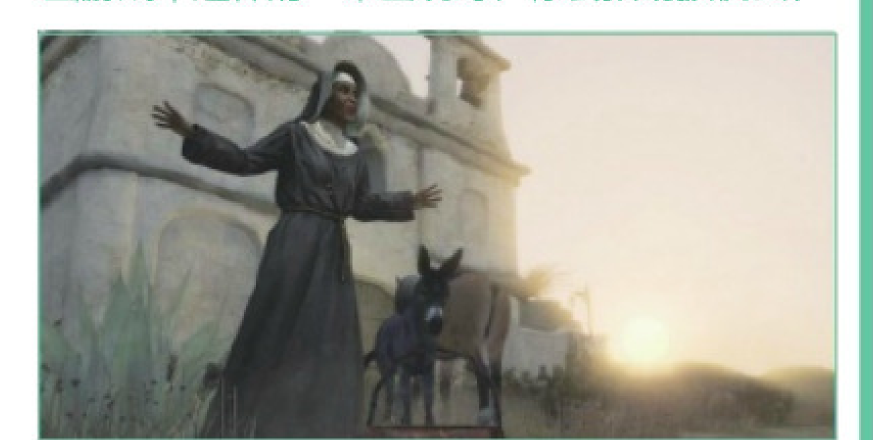
same as in fable i guess.

3 years ago   Report Abuse

67% 2 Votes

Fable 2中结婚之后，家庭生活会对主线冒险产生比较严重的干扰，因此不少耐心有限的玩家们就会产生“我如何才能除掉自己的妻子”这样的问题


当游戏中这样的一幕出现时，你会扣动扳机么？


RDR中墨西哥中的一名修女都知道你是“上帝派来的天使”，如此高帽一戴，你怎能去干出不和谐的事情来？



枪杀弱势族群，哪怕是僵尸化的弱势族群也是不可以的，所以你可以在非洲村庄中找到很多欧洲脸



西部没有巡警，更没有一干坏事就能从附近刷出来的警车和直升机，然而人人有枪的现实，导致你的胡来到最后只能被路人打爆

见惯的“宠物不会死，儿童不会死”的潜规则。在动作射击游戏方面，甚至是“从儿童变异而来的怪物”这种敌人都很难看到，所以我们在“生化”系列中从来都看不到“萝莉”“正太”僵尸的登场。《寂静岭》初代的学校场景中，也仅仅是用一种个头矮小、双足直立行走的象征性怪物来凑数。而在另一方面，儿童、妇女形象的无辜者一直以来都是欧美角色扮演游戏NPC阵营的重要组成部分，玩家对他们的态度是道德系统对你实施评判的重要参考。由于欧美RPG都存在正义与邪恶两种发展可能，因此虐杀包括妇孺在内的无辜者，是绝大多数此类游戏所提供的可行选项，“辐射”系列直到最新作品才有所收敛（可以攻击小孩，最多只能击昏，无法杀死），“老滚”虽然无法暴力侵犯儿童，但“屠城”的选项同样显得要过火百倍——同那些以胡砍乱杀、简单粗暴面目示人的ACT和FPS相比，真可谓是大巫见小巫了。然而你能听得到有儿童、妇女权益组织控诉“老滚”“辐射”或者是“博德”罪行罄竹难书的声音吗？

这种“双重标准”，看似与玩家们对待无辜者的习惯思维有很大关系：几乎所有的RPG玩家在一周目中都会努力让自己做一个好人，而且还有一个特别有趣的现象，就算是多周目后的玩家即便哪一天对扮坏人产生了兴趣，恐怕在邪恶路线上没走出多远，又莫名其妙地回到了正义的康庄大道上来，实在是拉不下脸来对那些老实巴交的无辜百姓痛下杀手……最多落得个“混乱善良”的名声。而在动作游戏中，即便是再对“善良”二字偏执，甚至是有踩死一只蚂蚁都能哭半天倾向的人，在面对MW2的机场关的时候都会跟着一路屠杀到底。此时无论是“人性本善”还是“人性本恶”，在面对这种现象的时候都已经成为了一组悖论。面对同样的无辜者，究竟下不下得了手，这已经不是心中的道德标准所能左右的事情了。西方犯罪学的经济观点就认为，恶行是否会从意识转变为行为去实施，其关键就在于可能获得的收获（犯罪收益）与代价（犯罪成本）之间的比率，这个比值越大，则主观上犯罪动机就会越强烈，恶念也越可能转变为罪行。在游戏的世界中，玩家丝毫不需要考虑“代价”的问题，那么引导玩家走向善行的方法，就只有靠利字当头。

乍看上去，在RPG滥杀无辜走邪恶路线，不仅不会造成像FPS中枪击友军、误杀平民那样导致游戏中断，甚至还能获得当好人所无法获得的眼前利益，比如行为的限制少，捞钱比较快、更容易弄到强力装备，物以类聚来的那些邪恶队友们也较强等等。然而如此一来，那些被编剧打造得浓墨重彩的正义队友不加入，犯罪了有人抓捕，说话会有群众指责，闲逛时候犹如过街老鼠，你再也体验不到扮演救世传说的纯真感觉。最为典型性的“D&D”规则RPG游戏用以引导、制约着玩家的行为的道德系统，实际上主要也是通过经济杆杠来施加影响的，比如以正义方式完成任务会获得更高的回报，滥杀无辜的行为会导致队友的退出，甚至连本应以逐利为第一要务的商人都胆敢面对一个连妇孺都不放过的恶魔大肆抬高价格，乃至很有骨气地拒绝与其做生意。《辐射3》中的Karma系统赋予废土世界的核心价值观其实只有一条——杀死无辜者是邪恶的，而杀死那些残害无辜者的则是正义的。只要干了坏事就会减Karma，不管是否有人看到，比传统的那种“杀人只要不被人抓到就不算杀人”的道德系统要更加强调因果循环，颇有“冥冥之中，自有定数”的感觉，制作组甚至安排了一个神秘且生硬的阵营——校正者来担纲起“雷公”的角色，时不时出来骚扰那些恶行不断的玩家。

GTA4、《荒野大镖客》（Red Dead Redemption，以下简称RDR）这些沙箱动作射击游戏，本身并没有角色培养的系统，对装备和队友的要求也不高，想通过经济利益来影响玩家的行为显然比较困难，而且这些游戏中也均不存在射杀路人会导致游戏结束的设计。用于控制玩家行为的执法者也是相当不给力的，甚至可以用脑缺来形容他们的表现——刚才还扛着火箭筒，拿着机关枪同他们对射，只要“警星”降到零，他们之前的记忆就会被全部清除。在RDR所表现的那个没有GPS、手机和巡警的西部拓荒时代，能够控制玩家行为的因素就更加有限了。但这两款游戏中的玩家最多也只是在好奇心驱使下“故意”弄死几个路人，断然不会做出屠村、屠城这样的勾当来。这是因为这样做不可能获取任何利益和不同的游戏体验（像RPG那样创造截然不同的黑暗路线），只能给自己不断招召来麻烦，并且是伤害程度越高，玩家受到的惩罚也就越大。尽管这些“干扰”都可以通过很简单的方法摆脱，但恶行所导致的后果足以给自己正常的游戏体验产生干扰，换句话说，伤害无辜者的行为毫无意义可言，只能给游戏的流畅性带来严重影响——谁会热衷做这样的事情，并且以此为乐？

与GTA相比，RDR制约伤害无辜行为的方式显得更加“人性化”：干了

坏事只要将知情人灭口就只有天知地知，不影响状态但会扣除荣誉值，而在人多的地方干这种事情就会上通缉榜，即便逃出了警戒圈，你依然是悬赏令上的重要人物。不仅仅是西部警长，还有各路赏金猎人会不停尾随追杀，反人类行为反到最后，只要是个人，见到你的第一反应都是朝你开火！反过来看，通过避免伤害NPC，保护旅人的方法提升自己的荣誉值，不仅可以让自己获得利巨大的利益，这样可以让执法者对你无意识犯下的一些错误睁只眼闭只眼——听上去是在鼓励犯罪，事实上这种情况在沙盒游戏中非常常见，谁也不想在人群中穿行的时候因为碰到了一位警长、策马扬鞭的过程中不甚撞倒了某个路人，或者是在小镇内因为误操作开了一枪而导致被通缉的下场。相反在RPG游戏中却可能因为游戏系统的漏洞而催生出玩家的某种歹念，比如在《湮灭》中杀死某个女性角色，只为了扒掉衣服欣赏一下身材好不好，或者是在《寓言2》中实在受不了自己妻子对主线任务流畅性的干扰，干脆将其丢到河里淹死（还有更腹黑的方法，比如拖着她去冒险，让敌人干掉她，或者丢到Shadow Temple中去当祭品），从目的和动机角度来说，后者似乎更符合“谋杀”的定义了。一面是“胡萝卜”（商店物品折扣、服装解锁、高级马证解锁），一面是“大棒”（通缉系统），再加上“高荣誉可以抵消轻微恶行所导致惩罚性后果”的特权奖励，从而使得主角约翰·马斯顿的行为与后果之间产生了良性循环，让玩家在混乱无序、暴力横行的西部大地上也能以循规蹈矩的方式，去体验这出气势如虹的英雄史诗。

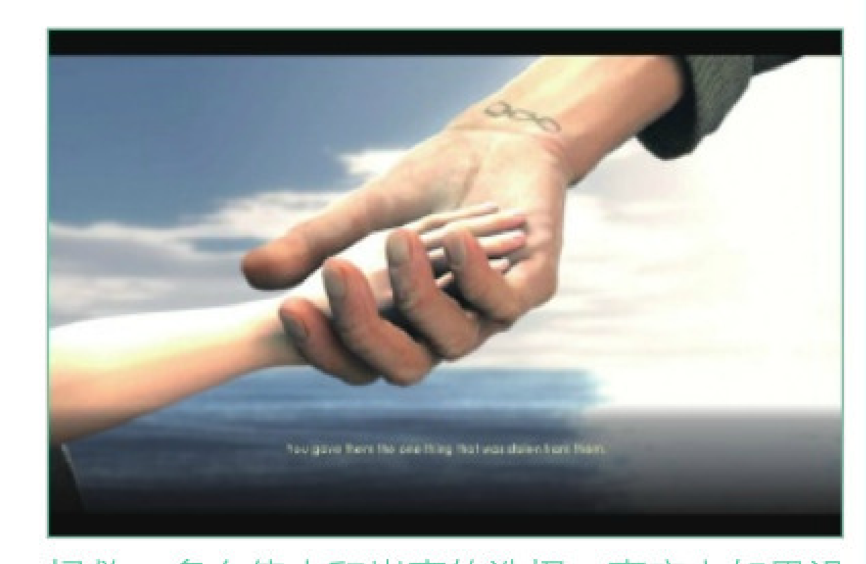
而在FPS中，除了设定“枪击NPC玩家即死亡”以外，制作者根本没有任何可以对玩家恶行实施惩罚的手段，他们会将玩家的位置退回到枪击事件前的那个Checkpoint称为“后果”，而问题是如果想真正让“平民杀手”们不敢肆意妄为，记录删除、直接回到第一关初始位置、游戏自动卸载、硬盘被格、主机三红……这些对于FPS而言，似乎才称得上是真正的惩罚手段。《蝙蝠侠前传2——黑暗骑士》中的小丑说：“在没有到迫不得已的时候，谁不想道貌岸然”，他又说“疯狂就像地心引力，有时你需要的仅仅是对那些‘正常人’轻推一下”。而在FPS中，只要给你一堆平民，再加上一支机关枪，纵然不需要制作者的“善意提醒”，你也会在这“A Little Push”的作用下化身魔鬼。

结语

在虚拟世界中，没有什么是“不正当”的行为，你可以在游戏设计师允许的范围以内为所欲为而不受到道德和舆论的谴责，它体现你作为“人”所拥有的独立意志。即便是“一个人喊救命，你会不会伸出援手”这种在现实中具有明显道德导向性的问题，在游戏的世界中也要通过利益来诱导玩家做出“正义”的选择，这些实际上是基于伪道德下的伪选择。在《生化震撼》中，选择“拯救”小妹妹看似是一种损己利人的行为（只能得到一半于“收割”的亚当资源），然而连救三名之后可以得到内含200亚当资源的玩具熊，算起来同全部“收割”相比并不吃亏，况且还有可以用于“长线投资”的基因药剂，而倘若没有这些天空掉下来的馅饼，恐怕一周目中的玩家就要以大魔王的姿态一路捉拿小萝莉，然后眼睛都不眨一下的开膛破肚了……瞧，只要用一只玩具熊就可以将所谓的“正义”彻底击败。玩家首先关乎的是自己的行为可能带来的利益，此时“道德的压力”“良心的谴责”在游戏世界中已经形如浮云。MW2的机场关当然可以在强制战斗到来前以不开一枪的方式通过，而绝大多数玩家选择一屠到底，其本质在于这种行为依然可以给自己带来利益，毕竟在习惯了“枪、枪、枪”掉那些匪气十足的毛子兵以及为了天堂中的72个处女而奋战的自杀爆炸党以外，看着那群手无寸铁的老百姓在自己重火力的扫射下犹如割稻草一样的成片倒下，这在FPS中确实是前所未有和非同寻常的体验，既然游戏设计者允许这么做，那么又何乐而不为呢？

作为一名立场坚定的COD黑，笔者一直都期待BF3血洗MW3这一伟大时刻的到来，然而制作人Patrick Bach对MW系列的“道德素养”大肆抨击的同时，又表示自家作品在充分表现战争真实性和残酷性，还兼顾了了道德感和社会责任感，其论据仅仅是“我们已经删去了平民的出场”，这种说法让人有了一种毛骨悚然的感觉。无论是战争电影还是游戏，没有对战火中平民的表现和视角的引入，就不要谈涉及“残酷”和“道德”的问题。既然大批平民出现在FPS中只有机场关那一种下场，那么干脆全部删掉自然也是合情合理的，不过以此来证明自己是多么道德，并且将杀掉所有操俄国口音和中东口音的人作为唯一可行的GamePlay选项，还要标榜自己有多正义，这些行为即便是对于一款游戏，恐怕也没有多少“崇高”可言。而在俄罗斯地铁恐怖袭击发生之后，美国一些报纸以硕大的“No Russian”作为头版标题，这种行为更是一种无耻行径。

如果FPS的制作者不能让玩家在面对一个令人难堪甚至可怕的选择的时候，能够不仅想着选择什么，更多的是思考一下我为什么要去选择的话，那么还是放过可怜的平民，并且停止吹嘘自己是如何表现战争那该死的残酷面吧。P



拯救，多么伟大和崇高的选择，事实上如果没有那个200亚当资源的奖励品，没有人会这么做

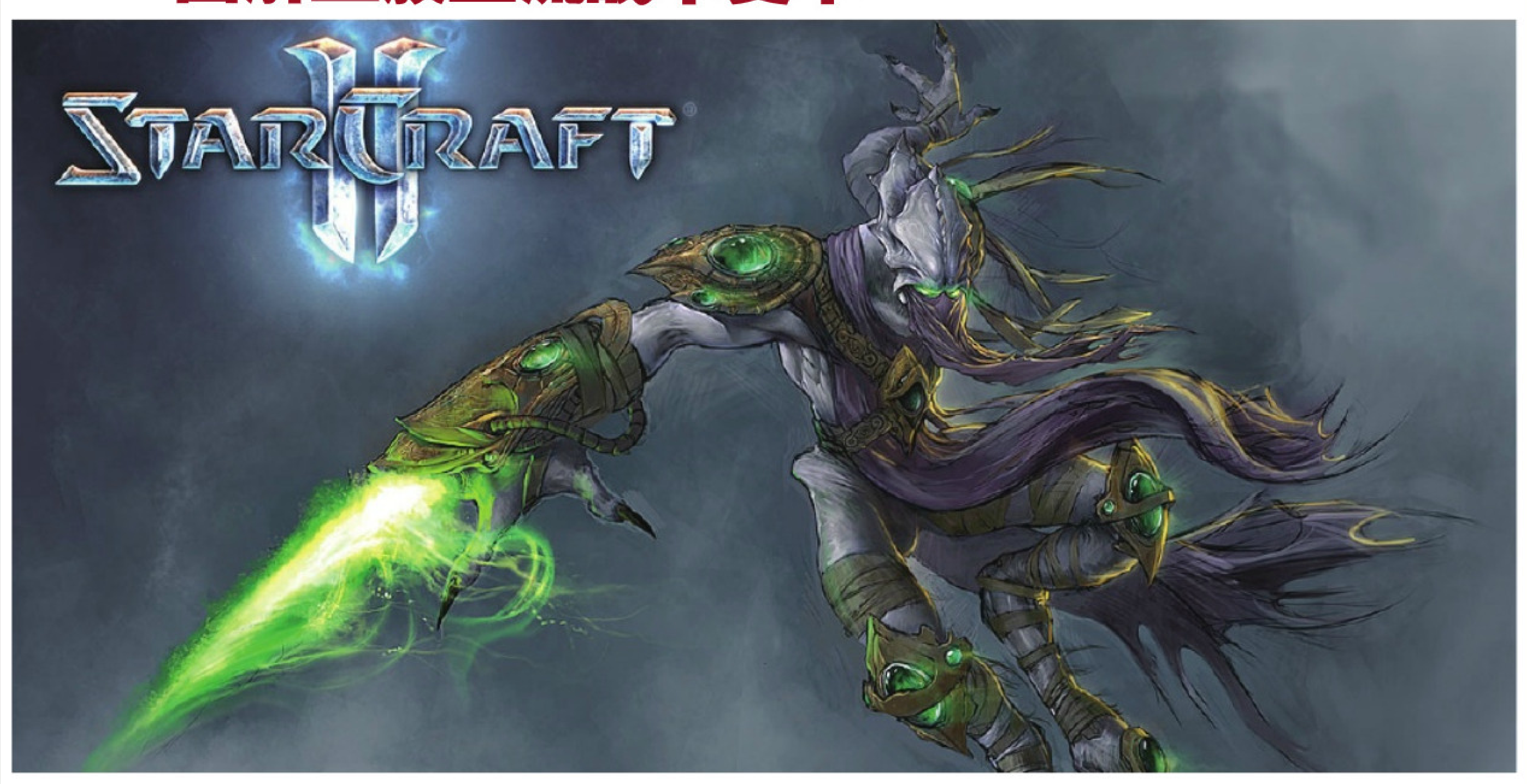


战争中残破的城市

“星际2”战术前沿速递

——图解三族主流战术变革

■天津 偏爱nonono的爱煞朝颜



送走了缕缕秋风，丝丝寒意中冬雪悄然而至，整个世界顿时变得清爽起来，但对于渐入佳境的文化市场，夏天似乎才刚刚来到。如果你厌倦了一浪高过一浪的银屏穿越风潮，观看电竞比赛或许是个好的娱乐方式。秋冬之时，各类“星际2”赛事称得上摩肩接踵，G联赛、GSL、GSTL、MLG、Dreamhack、AOL传奇杯、IEM、EG大师赛纷至沓来，让广大星际爱好者大饱眼福之余，也加速了“星际2”战术进化的脚步，短短数月，各族间的对垒博弈无论是兵种组合还是核心理念都发生了翻天覆地的变化，已然一派新天地。接下来的5场对局各具特点，分别代表着当前最前沿的打法技战术，其中亦不乏选手个人风格的点睛之笔，于欣赏于借鉴，都堪当典范。

第一章 最具学习价值

——趋稳的神族抵御“真善美”一波

已经过去的8、9两月无疑是神族玩家最为黑暗的时光，两届GSL均惨淡收场，曾经领军诸“神”的MC、Alicia、Inca均跌落A族，被寄予厚重希望的Puzzle、JYP也举步维艰，反倒是不被看好的Huk、Killer成绩最为突出。随着暴雪新补丁的发布，神族大有强势崛起之势，GSTL中接连上演的神族爆冷一穿四令人欣喜，而面对以往最为头痛的人族“真善美”一波流，除了Genius暴虐空的奇葩战法外，常规对抗也逐渐找到了突破。EG大师杯，“非韩第一”Huk对阵瑞典“二代雷神”ThorZaIN，上演了一出神族常规防御“真善美”的教科书战役。

在萨尔纳加洞穴这张2人图上，ThorZaIN开局采取了战术欺骗，先是以双兵营压制战术示人，待解决掉神族探路农民后，迅速取消2兵营，补下第2个气矿，奔向“真善美”一波（“真善美”一波原称“Polt Timming Attack”，前期单矿、单兵营、单重工、单机场，中期生产混合部队抓住神族开矿的空当给予其致命一击，后经诸韩国人族高手改进，逐渐演变成一套灵活多变，威力强劲的范式打法。）Huk方面不为所动，依旧是单兵营速2矿，随后补充到3兵营单VR，在拥有4个哨兵后，转为量产以追猎不朽为主力的部队。与此同时，Huk的农民和追猎随时监视着人族的举动，看到人族8分钟都没有飞下分矿，果断停产Probe，全力暴兵。虽然双矿运作，神族的农民数却与人族保持一致。8分30秒，人族准时出门，被Huk的OB捕捉到，此刻神族并没有固守分矿，而是勇敢前压，在地图中部阻击人族，并抓住人族为提早出门晚升支架的机会，几把力场分割人族主力，仅以一个狂战士的代价解决了人族大量SCV，还细腻地操作哨兵打掉了关键性的定点防御机（**如图1之1**）。占得便宜后，神族迅速后撤，脱离了坦克的射程，并用追猎者一格攻击距离的优势击杀少许枪兵（**如图1之2**）。人族收起坦克继续推进，不料神族一招回马枪，再次动用力场分割枪兵，点掉了靠外的一辆坦克，还险些击落渡鸦（**如图1之3**）。神族见好就收，撤回分基地，与新生产的部队汇合。人族顺势压到神族分矿，架起坦克，拍下地堡，开始构筑前线阵地。神族趁人族立足未稳之良机，针对性击杀了人族大军的核心——渡鸦和坦克（**如图1之4**）。虽然此番人族歼灭了不少神族单位，但缺

图1

图2

乏坦克的火力支持，前进乏力，只得依托地堡进行防御。

正面打压住人族的前压势头后，Huk调集机动性较高的追猎部队绕后，配合正面牵制偷袭坦克得手（**如图2之1**）。随后，这支游荡在人族补给线上的追猎者小队又成功伏击人族的支援军团，为将一部坦克输送到前线，人族付出了3个SCV及枪兵（**如图2之2**）。抓住人族下一波援军赶来之前的宝贵时机，神族再次冲击人族的前哨阵地，不朽者对抗地堡显露出强大的火力优势，3个追猎乘势从后方插上，顺利击杀坦克一辆（**如图2之3**）。待狂战士消耗殆尽，神族又退回分矿深处补给恢复，与此同时，3个追猎阻截女妖一架，在赫赫战功上再添一笔（**如图2之4**）。经过一系列的攻防转换，人族前线主力在一波波的冲击中不断被蚕食，援军又难以顺利抵达战场，唯一的坦克还被Huk突前的一个不朽换掉（**如图2之5**）。此时神族已然取得战场主动，在刷出一轮狂战士后，Huk挥军绕路由下至上冲下人族阵地，宣告了比赛终结。从前期停农民暴兵、追猎前压侦察到中期的突前防御、机动绕后，Huk展现出对抗一波流的“拖”字要诀，人族倾力一击，可谓“一鼓作气，再而衰，三而竭”。通过前压争取防御的时间与空间，针对性地点杀坦克、渡鸦等兵种，追猎阻截援军，Huk让人族不知不觉中从Rush陷入了消耗战，并利用神族补给快的优势一次次扩大优势。当然，运筹帷幄少不了对战场信息的准确把握，比如探到人族单矿的Probe，还有那个停在关键位置的OB（**如图2之6**）。

第二章　最具复古风韵

——绝境虫族险上演飞龙救主

目光转向虫族，三冠的虫王雀茶让人热血沸腾，可乐虫族Coca出彩表现使人侧目，欧洲虫王Dimaga强势回归让人惊叹，中国第一虫族Xigua豪夺WCG中国区冠军令人期待，但近期的闪光灯无疑只属于一个人——DongRaegu（冬菇）。个人杯赛连夺数冠，战队联赛斩落诸雄，顺带还送给“枪兵王”第一个世界冠军（AOL），引爆了无数话题。在DreamHack冠军争夺战中，“冬菇”迎击近期表现抢眼ThorZaIN，双方打满5局，联手奉上一出精彩绝伦的人虫争霸。比赛第三局，ThorZaIN一招枪兵火车空投，重创攀升飞龙科技的DongRaegu，双方一度拉开30人口，在这种不利局面下，“冬菇”的飞龙建造完成，一幕好戏才刚刚上演。

飞龙聚团、攻击气矿弹射农民、甩枪兵、打探头、切入矿区屠杀SCV、甩飞龙、袭击落单运输机、吃掉落单枪兵、配合小狗歼灭小股机枪、游走牵扯人族、再次甩飞龙，俨然一场星际1比赛。“冬菇”灵动的飞龙操作让人依稀看到了当年巅峰期July的影子，堪称星际2史上最复古的一场对决。尽管人族侦察到虫族的飞龙科技，在矿区提前放下防空，但DongRaegu的飞龙总能找到突破口，见缝插针，令人族苦恼不已，原本在中期即发动的半机械化进攻，却被飞龙牢牢迟滞在家中（**如图3**）。

眼看人族的半机械化部队逐渐成形，大量的坦克将令虫族的小狗毒暴难有作为，此时飞龙便承担起万军中取敌上将的先锋角色。通过不断的盘旋游走拉散人族的主力，“冬菇”伺机切入点杀坦克，一系列的意识、操作令人拍案叫绝。由于缺乏坦克阵的支持，大量机枪面对海量毒暴也不敢轻易冒进，于是坐拥3矿、兵强马壮的人族大军竟被飞龙群不断拖延，停留在地图中部难进一步。由于阵线过长，枪兵难以兼顾，少量的机枪无疑将成为飞龙的猎物。数回合下来，双方人口逐步逼近，虫族扩张出3矿，而人族前线坦克减少，随时有被一波打穿的危险。正面受阻的人族希图双线空投打开局面，怎料“冬菇”侦察无处不在，



图3



图4

飞龙迅速回援，人族“偷鸡不成反蚀把米”。

虽然不断有利用高地视野袭击枪兵、击杀坦克的亮点，还成功挫败了人族扩张四矿的企图，无奈人族经济优势过大，面对3攻3防的枪兵，飞龙即使以多打少也无法避免损失。由于过度专心于飞龙操作，“冬菇”错过了利用毒暴冲击缺少坦克的人族的机会。后期虽一次次阻截人族蛙跳并成功控制了ThorZaIN的出兵点，然而面对一步步架到脸上的坦克，DongRaegu虽力战依旧不敌，但整场比赛惊艳的飞龙操作险些逆天，极具观赏价值（**如图4**）。总结整局比赛，即使弹射被削弱，但“星际2”特有的编队机制使得虫族能够同时操作大量飞龙，颇为强悍。看到这里，人族的终极陆军，拥有范围对空伤害的雷神不免笑出声来，看来虫族要打得复古，人族的配合是必不可少。

第三章 最具穿越潜质

——创新虫族颠覆神虫对抗

每一位巨星的崛起道路上总会遭遇几位宿敌苦手，“太子”MMA的苦手便是著名的Polt、Huk，而对于后他一步成名的DongRaegu，这样的对手自然不在少数：让“冬菇”止步网吧赛的oGs_Hero，令其饮恨A级联赛的JYP，都是浮在“冬菇”头顶的阴云。在MLG比赛中，DongRaegu小组便遭遇“仇家”Hero，复仇的道路曲折异常，先是被Hero假开矿真4BG带走，后又被隐刀追猎牵制得毫无还手之力，淘汰阶段“冬菇”二遇Hero，见面即被虚空凤凰击败，第二盘成功抵挡住Hero的3BG虚空Rush后，虫族正式吹响了反攻的号角。

自Dimaga将感染虫引入人虫对抗中后，这种压制性极强同时诉求于三本科技的虫族法迅速风靡各大赛事，而经过韩国以Leenock为代表虫族高手改进后，这套打法转变成了一项对抗神族的利器。“冬菇”在比赛中祭出这一对抗神族的新派战术，在中期用海量小狗配合感染虫的真菌寄生以及难以计数的感染枪兵在神族重兵守备下拿下了神族3矿，一举奠定优势（**如图5之1**）。其后“冬菇”4、5矿连开，并在满人口后再次强冲神族3矿，此役神族已然生产了高阶圣堂武士及执政官用于对抗虫海，两军一接触，心灵风暴便倾泻在虫族大军头上（**如图5之2**）。但下一秒的变换却大大出乎神族意料，由于神族为避免大量狂战士被心灵风暴误伤，将大军蜷缩在后方，而由圣堂武士突前施法，这一破绽被虫族敏锐意识到，几个感染挤上前来，伸出长长的触角，释放神经寄生控制了一名圣堂武士，旋即一把闪电落在神族大军头上，这一幕像极了魔兽时代“月神”Moon与“拖鞋男”T0D在TM上的乱矿大战，最终用冰火两重天以彼之道还施彼身的经典战役（**如图5之3**）。若不是3攻执政官过于生猛，比赛恐怕早已结束。好在“冬菇”在进攻前已留有后手，攀升三本并升级了大龙塔，当神族再次以追猎执政官的大军出门时，迎接其的已经是感染加母巢王虫的终极组合，最终战，纵使Hero手速飙升，转瞬反馈掉了8只感染虫，但剩下的感染牢牢控制了神族的主力执政官，一番乱战，虫族以极小损失歼灭神族大军，进而取得全盘胜利。

第四章 最具个人标志

——多线人族的华美三重奏

“星际2”的世界里能以个人ID代表一种战术理念者，除过“Polt Timming Attack”，恐怕只有MMA和他华丽的多线操作了。经过GSL3个赛季的历练，MMA不仅保留了其可贵的战术风格，更是在战术核心上做出了改进，以往的MMA总是专注于散落在地图各个角落的运输机时刻预谋发动空投，而今的MMA却将更多精力转移到运营和正面推进，并且空投依旧，但这种空投已经从一种进攻方式转变为人族控制全局的一部分，如果将早先的空投比作提琴急促多变的独奏，融合了运营扩张、正面推进的打法更像是光华三重奏，抑扬顿挫、相辅相成，一步步将对手拖入深渊。

比赛前期双方各自谋求经济发展，不同之处是MMA用少量枪兵进行了一波前压，逼迫虫族停止生产工蜂转而出产小狗，迟滞了虫族的经济发展。运输机出现后，利用虫族攀升飞龙科技的短暂空窗期，一波空投让虫族损失惨重。随后虫族利用飞龙牵制，接连扩张出3、4矿，而MMA则采取了以发展对发展的策略，双方兵力逐渐成形，而后，MMA率先发难，一整船枪兵直取虫族主矿，主力部队则向虫族2、3矿结合部推进，虫族早有准备，不但化



图5



图6

解了主矿空投，还抓住MMA坦克没有支架的空档重创人族，却不料4矿遭遇空投，农民损失殆尽，待虫族救援4矿时，又一整船枪兵出现在主矿，虫族一时间首尾难顾，紧急调遣飞龙回防，4矿处的运输机趁机又投向虫族3矿……一片混乱中，MMA的主力部队进军到虫族2矿高地下方，将虫族截为两段，首尾不能兼顾。正当虫族为下方新投下的枪兵苦恼时，人族主力枪兵部队借着坦克掩护，杀入虫族2矿，顿时一片血海。虽然凭借感染毒暴解决了恼人的枪兵，面对增援而来的坦克枪兵部队，虫族再没有还手之力，GG认负（**如图6**）。通过观看第一视角可以发现，MMA大量的空投操作都是通过小地图及热键完成，视角则一直停留在前线时刻防范虫族突袭，一旦虫族主力调动，人族便会趁机向前推进抢占地盘。以小股部队调动对手，主力伺机扩大优势，“疾如风，徐如林，侵略如火，不动如山”是也。

第五章 最具革新意味

——IEM上的凤凰之舞

10月初，IEM移师广州，也是中国玩家首次近距离接触这一世界顶级“星际2”赛事，虽然中国军团表现欠佳，小组赛全军覆没，但欧洲神族选手Elfi表现出的强劲实力，却让每一位关注比赛的玩家为之赞叹，小组赛对阵北美虫王Idra，Elfi使出了一套全新的PvZ打法，令前者惊惶失措，这一套完备的战术体系，势将引领神族下一代战术潮流。

开局阶段双方均谋求经济发展，显得波澜不惊，但神族在放下兵营后并没有如常规紧接着摆下BY，而是延后BY建造，双兵营速配合星空加速快速提升神族近战1攻，快速产出狂战士迅速前压。这大大出乎Idra的意料，于是他补充了大量小狗。但神族狂战士也不急着投入战斗，反而径直奔向虫族主分矿间的隘口，避免被小狗包夹，提升1攻的狂战士对阵小狗上升了一个档次，一番厮杀，虫族虽取胜，但却付出了大量小狗的代价，双方战损比相当。与此同时，神族基地2VS全力生产着高机动部队——凤凰。历经一番铺垫后，好戏正式上台。凤凰先击杀了前来侦察的王虫，随后在地图各个角落追杀王虫，即使Idra拉回王虫并补下防空，也难挡王虫先后遇难。Idra虽早已开始生产刺蛇，但显然对神族量产凤凰的行为准备不足。凤凰在3、4条刺蛇面前毫无惧色，熟练地抬起、狙杀，让虫族好生郁闷。吸取教训的Idra将刺蛇集结在各处分矿，依托防空以免被逐个击破，神族见状调来传输棱镜，当着虫族的面展开折越，虫族岂可容忍，立刻调集刺蛇向3矿处集结，岂料正中Elfi下怀，凤凰沿途洗劫，只抬刺蛇，却放过小狗、蟑螂等廉价兵种，虽然解决了棱镜之忧，但虫族付出的代价可谓惨重（**如图7**）。

趁着虫族应对凤凰无暇他顾的机会，神族顺利完成了后方扩张，并传送了大量狂战士赶往前线，Idra的刺蛇、蟑螂部队刚刚落入攻击位置与狂战士交火，凤凰便从侧翼杀出，仍旧是只杀刺蛇，导致虫族虽然解决了神族地面部队，却拿空中的凤凰毫无办法。在新的刺蛇孵化完成前，凤凰用5个王虫打打牙祭，而后转身远去。好不容易赶走凤凰，虫族3矿又遭狂战士骚扰，原来是棱镜暗渡陈仓。虫族主力再遭调动，凤凰见机切入，带走了2个王虫。此时虫族已经积攒了大量刺蛇，凤凰已不敢近身，Idra挥戈向神族基地进军，岂料行军半途，惊现神族追猎与巨像的豪华大军，刺蛇见状慌不择路纷纷败逃，沿途又少不得被凤凰掳掠。此刻虫族已然大势已去，Idra不甘心地空投了几只刺蛇，并孵化大量腐化飞虫与神族决战，虽然成功击杀巨像，但高攻防的追猎成了虫族的噩梦，Idra抵抗些许便GG退出了比赛。统观全局，Elfi的思路近似于早先韩国选手中较为流行的“星际2”版天地双鬼，但Elfi无疑打得更为主动，擅长用传输棱镜不断调动对手，创造机会而非等待机会。中期凤凰的攻击目标非常明确，只打刺蛇和王虫，拖延虫族部队成型，为后方的经济、科技争取时间，另一点不同之处在于Elfi并未提升狂热者的冲锋，只是用其过渡与牵制，而将宝贵的气体资源投入到追猎与巨像科技，完克虫族的刺蛇军团。

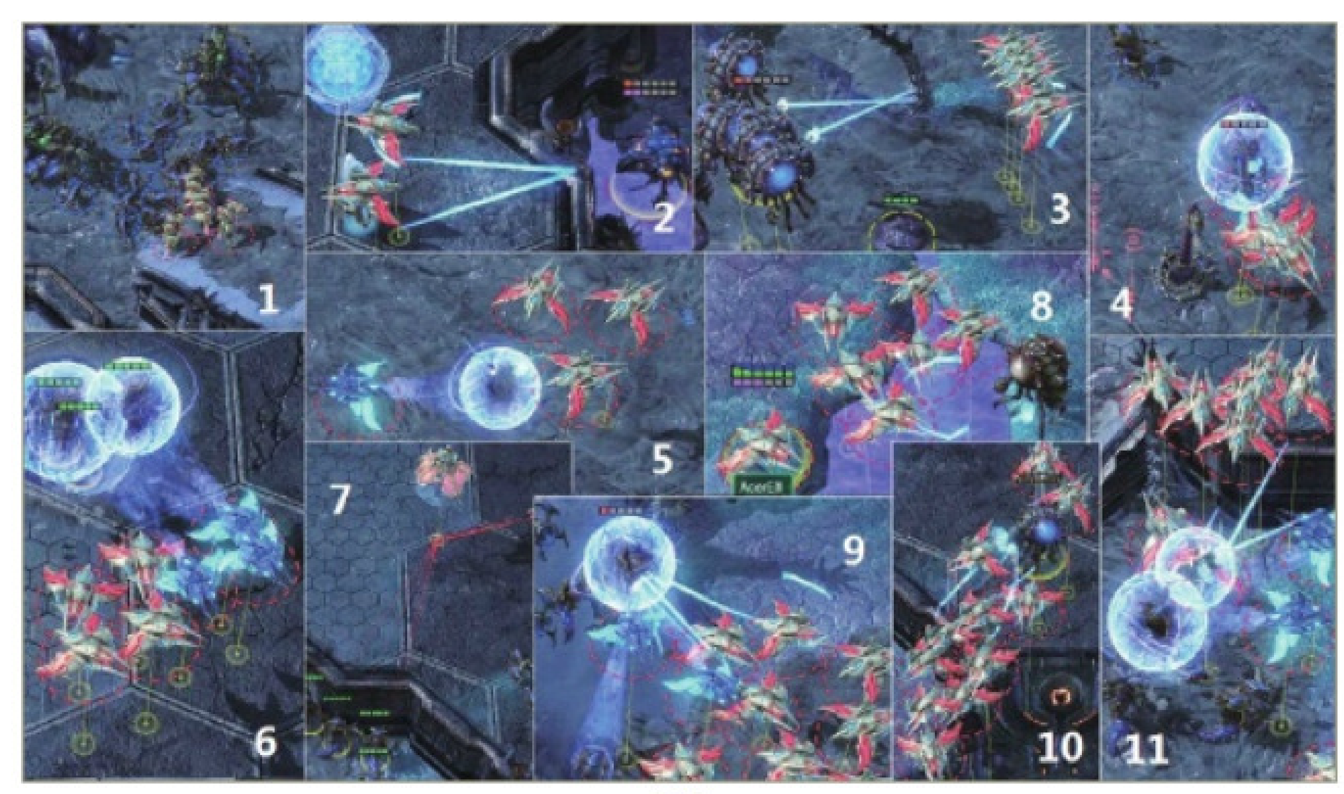


图7

总结

5场风格各异的比赛，共同的特点在于选手都在不同层面引导着对手，前两局专打坦克，第三局强攻换兵主动转型，第四、第五局空投调动对手，无不如此，与其权衡对手各种选择的风险概率，不如“引导”他如何决策，方能占据主动。上战攻心。

劝君切莫频伸手
——网游伸手党众生相

■四川 黑箱

我有个朋友，代号姑且称其为D君。话说D君此人异常特立独行且强力无比，然而个人问题却迟迟不得解决。不得已，只好在父母之命下与门当户对的妹子相了个亲。事后我问D君战况如何，D君说没戏。而原因，似乎是对方嫌D君不够乐善好施——就是面对天桥下伸手要钱的后生仔，D君没怎么乐意掏钱。对此，D君的解释是：我一向不喜欢伸手党，现实是，网络也是。

D君提到“伸手党”一词时的鄙夷与不屑言犹在耳，当然我想比起现实中的伸手党，对于D君这样急需电疗的网游沉迷者来说，网络上的伸手党给他带来的负面印象肯定远大于现实。据闻D君曾经也是一名乐于助人的好青年，一度在各类游戏里被哥哥大大地称呼着，很是风光无限了一把。然而到底伸手党们到底有些什么行径，可以让D君如此反感？这里是走进科学，不，还是让我们开始说正事。

伸手通常有两种姿态，一种手心向侧，一种手心向上

说起伸手，这几乎是我们每天都在做的常规动作。而伸手代表着需求或目的，往往是为做两种事：施与受。就类别来说，往往手心向侧是为了对别人加以帮助，可以称为伸出援手，不过也不排除〞三只手〞同样也可能是这样的姿态；而手心向上或平摊这种看上去很没格调的造型则是



手心向上，一般就有索取的意味，也许还有乞求



手心向侧，帮助、援助的含义较多

为了索取。

现实中我们最常见到后者的姿态出自于大街小巷上各种行乞者，然而排除某些带有诈骗性质的职业“乞丐”之外，我们姑且可以认为绝大多数摊平手心索取的人是为了人存在于世上的最简单基本的目标——生存。为了生存牺牲尊严，这是下下之策，但也不过是不得已的法子。如果可能，相信没有任何一个人愿意以这样的状态存活下去。然而他们却低着头，无比谦卑。

那么网络上的伸手党，又是以什么样的状态存在着？众所周知，由于某些特殊的原因，互联网上的共享精神早就被发挥到极致。然而这样一种我为人人的精神却衍生出无数人人为我的践行者来，原本伸手党们的行为无非是希望能够省点力气，从网络上直接获取些好用且免费的资源。但到了后来，也许是上网的人多了，鱼龙混杂良莠不齐，这伸手党的行径也渐渐让人不齿起来：从早期的催汉化、骂汉化、催字幕、骂字幕、催破解、骂破解……到后来不论谁干了什么有益大众的好事儿，总有那么几个大爷一边骂骂咧咧一边等着吃白食。结果好心的共享精神却只能换来谩骂和挖苦，好像这个世界的规则原本就是享受免费服务的是大爷，提供免费服务的是孙子。

有这么一群大爷的存在，还真想套用《窦娥冤》里的名句：地也，你不分好坏何为地？天也，你错勘贤愚枉做天！

朋友，你亏心吗？

换到网游的世界里，伸手党也同样大行其道。不知道是不是因为某些人早就习惯了坐享其成又能指点江山的快感，来到新的虚拟环境，仍然是来老的那一套。新丁玩家若无亲友，练级的确是要痛苦一些，心思活络又懒得练级的小号们往往会跑到的人口密集之处寻求帮助，渴望会有大神从天而降，立刻组进队里大杀四方，迅速提升功力。世人皆知，有了大号带练，的确能够让小号轻松升级捡装备，所需要注意的只是别乱拉仇恨。因此得了甜头的不由屡试不爽，获知此道的就心安理得地伸出手来，敲出几个字：大大你好，小号求带。

相信遇到过这种情况的玩家并不在少数，以D君而言，当年还心底柔软的大好青年D君看着一身灰装备的小号，忍不住顿时想起“上天有好生之德“的理论来，火速组了某新手，并立刻问了任务名称，前去砍瓜切菜奋勇杀敌。该新手在进队之后，除了最开始交代的那些带练基本要素之外，几乎没有和D君说任何一句话。过了约莫一个小时，D君正坐在地板上喝蓝瓶，新手突然下了线。摸不着头脑的D君被新手密了一句话，大意是说我任务做完了。D君出于好心问对方是否还需要带练，新手同学很淡定地回了一句：你带练太慢了，呵呵，我找别人了。



鲁滨逊，自力更生的典范，但他也是被逼到这份上实在没辙了


我要我要！给我给我！


Lamer！另类伸手党，和小白是同义词

D君当时的心情，用他的原话来说，那就是“简直比吞了苍蝇还恶心”。他在转述这件事情的时候，咬牙切齿地在“恶心”两个字上打了狠狠的重音。虽然D君当时的想法颇有些个人英雄主义的情怀在作祟，但毕竟是好心。在消耗了一个小时陪伴新手做任务之后，还被对方莫名放鸽子外加唾弃水平太差，真是土人也有泥性，想不发火都很难。

据说后来D君在其他地方又看到过这个新手，不过那个时候D君已经满级，新手仿佛还停留在中期等级，两人去的地方也算顺路。不过很明显，不知道是不是因为新手抱过大腿蹭过经验的“大大”实在太多，对方仿佛忘记了D君这么一号人的存在。到后来，D君按捺不住好奇心问对方为什么放着遍地的自强团不管，非要执着地求带？早已经不算新手的新手跟D君说：总会有人带的，呵呵。

果不其然，屏幕上飘过一行字：XX毕业带刷XX，40一坑来的密，还2坑。不算新手的新手半是开心半是赌咒地跟D君又敲了一行字：NND，真黑，还要这么多钱。不过，果然还是有人带哦，呵呵。

因为这么一个网游流的伸手党，D君感到自己的世界观、人生观和价值观得到了彻

底的冲击，他说那段时间脑子里一直跑着那几句话，难道伸手党的所做所为才是正常的、主流的？难道不劳而获才是网络生存的终极奥义？

后来他看到一句老话，幡然醒悟，从此停止天人交战的状态，转而安于现状，心安理得。此话如下：人不要脸，天下无敌。

伸手党古来有之：
因为懒惰，因为依赖，因为纵容

当然了，并不是说所有网游中的伸手党都如D君遇到的那位一样极品。但不可否认的是，在网游中，我们随处可见的伸手党身影绝对比NPC和小怪还多。网游伸手党的存在按照黑格尔的说法，是绝对合理的。毕竟在游戏的世界里除了平缓地升级之外，还想要达成若干成就、完成若干任务、开若干地图、拿若干装备的欲望如此之多，然而事实却是不如意事常八九。因此在人力所不能及的时候，伸手党便转而求助于万能的其他玩家大神们，渴望对方能够提供援助自己得偿所愿。

等级低、装备差、操作烂——这些所有听上去让人嫌弃的玩家特性众所熟知，作为这样的玩家在游戏里生存并不是一件容易的事情，特别是在没人扶持的时候。于是乎不少经历过这样过程的大号在面对游戏里跑魂太久的小号时，的确忍不住想要对小号提供帮助。不少免费代练玩家的心态大多如此，不过除此之外，专业收G代练的多多少少更是助长了小号的求带趋势。

因此，不少小号就冲着能够“坐享丰富的经验值”以及“拥有让人艳羡的成就和装备”这样的美梦，自发自愿地走在了成为伸手党的道路上。谈到这里我想不少读者不禁要问，请求强者施予援手是不是错？对弱者扶持帮助是不是错？扪心自问，谁又从来没当过伸手党？不得不承认的是，伸手党原本的词性不过是中性词，不过到了后来，当“伸手”成为了一种莫名其妙的风气，而“被带”成为一种习惯之后，伸手党伸起手来越发清新自然，不掺半点应有的感谢等礼貌，而是跟大爷一样似乎以小白和求带为荣，以衣来伸手饭来张口的姿态呼喝甚至使唤着被求助的对象。

正如曾经看到的某“魔兽”案例，某法师正在摆摊忙活自己的材料生意，这时一条小号密来，张口就说自己在某处需要法师开门。而法师所在的地点离小号所指的某处距离着实不近，而且手上正有事情走不开，再加上小号那种倨傲的态度，该法师心中觉得气不打一处来也是情理中事，合着现在小号都这么嚣张，把法师当司机使，爱怎么折腾就怎么折腾？于是赌气的法师随口回应了一个价码，原本是想堵住对方的嘴，不成想小号勃然大怒，说收这么多钱给小号开一个门之类的话，然后反复念叨此事。后来换成大号的求助小号在公会频道里一阵阴阳怪气，直说法师心黑。说到后来更是越发来劲，公会里的某官员直接摆起了官威，什么垃圾、RP差之类的词汇统统往法师身上招呼，到最后更是扬言叫对方自己退公会。

伸手党的姿态的确是越发让人看不明白了。明明是有求于人，怎么还能如此理直气壮，如此咄咄逼人？然而那些摆着所谓公平公正嘴脸的纵容者们，究竟心中还有没有基本的是非曲直准绳？有的时候感觉某些伸手党就像被惯坏的小孩子，自身懒惰有之，依赖有之，而助长这一切畸形现状存在的，不正是很多时候看似善意、实则毫无道理的纵容吗？













网上随处可见关于怒骂、讽刺、奚落伸手党的改编漫画，可见广大网民对伸手党是深恶痛绝，而伸手党也几乎到了人人喊打的程度，但话说回来，不是伸手党的又有几个呢，一方面在谩骂着别人，另一方面自己又能做到多少呢？





伸手党，你凭什么多多要求？你凭什么狼心狗肺？

还记得台服的夏树大大吧？在此加上这么个肉麻兮兮的称呼并不是因为这位法师到底有多么牛的战绩，而是因为在在台服4.0.3a补丁后，由于取消了达拉然的传送门，从达拉然前往各个主城，要么得自己去诺森德的两张新手地图去坐船和飞艇，要么就得去找法师开门。于是法师的传送技能一时间炙手可热，不少法师坐地起价，公开卖票，被不少其他职业玩家诟病。然而此时有这么一位叫做“玖我夏樹”的法师，坚持免费为玩家开门。此举一出，不少玩家非常感动，这种活雷锋一样的举动自然引起了比较强烈的反响。不过在一片叫好声中，有人依旧阴恻恻地回应：“能坚持不？不要虎头蛇尾……”

对于这么一号人物的回应，我实在是觉得无聊至极。我不知道这样一名带着怀疑眼光臆测别人的家伙究竟有没有受到过类似的帮助，但我只想问一句：你凭什么要求别人坚持？不要虎头蛇尾？是你坚持过去当法师免费为玩家开门，还是你纯属站着说话不腰疼？我们不妨顺着此人的思路来看，的确在网游的世界里充斥着这么一群人，认为某些职业的某些技能就是为了服务大众而存在的，虽然我们也对利用别人的需求牟取暴利的人感到不齿。但是平心而论，如法师开门这种事情，是不是占用了别人的游戏时间，同时还耗费了对方在游戏中的材料？那么对方是否应该有权利适当收取一定的报酬？好，现在别人不要报酬，义务为诸多毫无关系的玩家提供帮助，按照上文的逻辑，是否法师的存在就是义务的开门工，如果哪天法师不乐意给其他玩家开门了，就要被泼脏水、栽骂名呢？

我想绝大多数人曾经看到过“知恩图报”这样一个词汇，虽然稍微上纲上线了点，但游戏中的帮扶同样是施恩。虽然对方并不求回报，也并不代表受到过帮助的人可以回避对方对你们曾经的帮助。而对那些总是以阴谋论怀疑这个怀疑那个的奇人异事而言，可能他们一辈子也只能蜷缩在自己的角落里当与世无争的大爷。

朋友，有手有脚，为什么不能自己花点时间争取自己想要的？

打一大堆可怜兮兮的颜文字找人要钱要装备的人比比皆是、满世界遛弯到处找人带做任务的人比比皆是、自己懒得去找攻略非要追着一路求别人传道授业的比比皆是、站在某地赖着不走等别人拉到某地的比比皆是……虽然体现的形式各不相同，但性质却是唯一的，伸手党们明明四肢健全头脑正常，却偏偏恨不得退化掉手与脑的能力，当个“经验宝宝”或小白，非要等别人把饭喂到跟前来才肯开开心心吃下去。

做几个任务老老实实原始积累有那么难吗？安个插件有那么难吗？百度谷歌有那么难吗？提前准备早点赶赴副本门口有那么难吗？如果你的答案是肯定的，那么我会告诉你，不论是游戏还是现实世界，绝大多数人都是一步步摸爬滚打走过来的，可能很多人会笑不愿意走捷径的人傻，但没有曾经努力过，却一味嘲笑别人的你，并没有那种资格。

既然是玩网游的玩家，除了有亲友帮助之外，哪个人不是从无到有？网络上铺天盖地的任务插件到处都是，找个常用的直接安装上看看说明不就什么都明白了？既然你能聊天打字，那么在百度谷歌上输入关键字查询一下真有那么困难么？还有下副本的诸位兄台，术士虽然能够拉人，不过谁规定术士就必须要耗费自己的材料来应付这么一大家子人口，那别人又是怎么到集合地点的呢？就以“山口山”而言，“60年代”之前没有集合石的时候，谁不是辛辛苦苦跑到目的地呢？


大爷是乞丐！伸手要是应该的！


多理解，多沟通，少骄矜

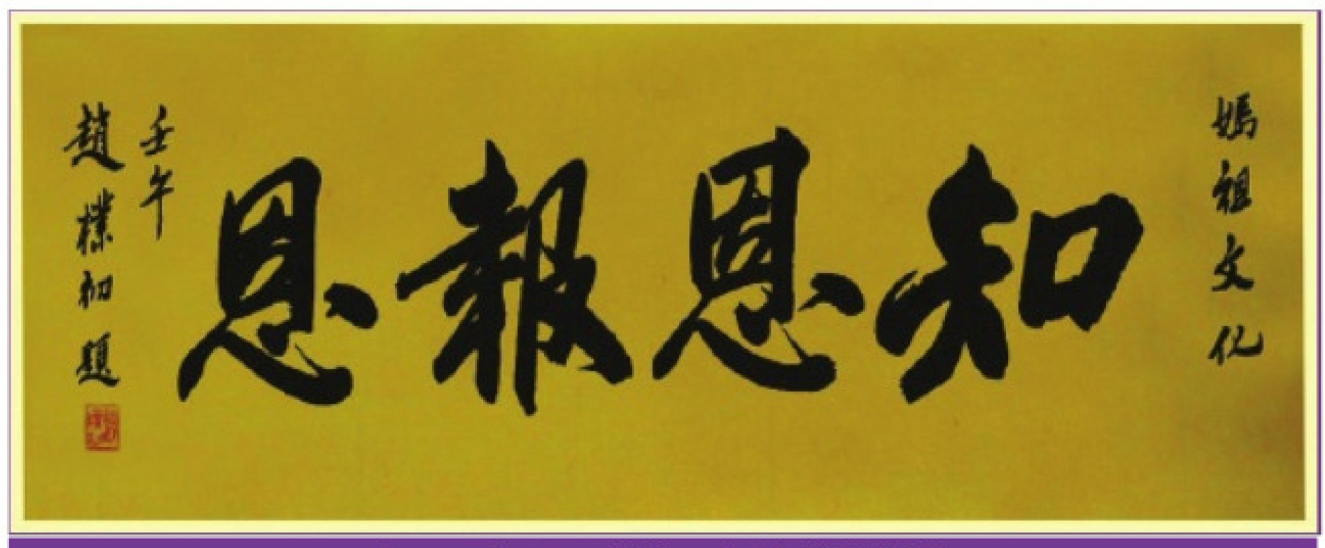
游戏展会是最欢迎伸手党的了

David Yi - Google+ - 福利社里什么都有，包括伸手党。
十月伸手党福利安卓平板高清壁纸推荐- Android安卓图片中心 ...
伸手党的福利：大灾变各声望装备购买表,dm声望装备,大灾变声望装备 ...
准备发福利，伸手党回复下= = 触手可及吧_贴吧
伸手党们，接好福利。NICE WALLPAPERS 三星Galaxy Tab P7500 ...
伸手党福利：组建中端或高端显卡需要多大功率的电源？ - 散热器/机箱 ...
月底伸手党福利大放送九月安卓高清精选壁纸推荐- Android安卓图片 ...
转伸手党福利：组建中端或高端显卡需要多大功率的电源？ - NGA
伸手党们，接好福利。NICE WALLPAPERS - 壁纸- 安卓公社- 搜狐数码公社原 ...

也有很多人自愿收集资源，当做福利发给伸手党们，这些福利从游戏、软件、硬件、壁纸、娱乐，几乎无所不包……

别为自己的懒惰和无礼找任何理由，没有谁亏谁的，没有谁欠谁的。以前在掌机模拟器论坛里，有个挺有趣的词汇叫Lamer，虽然就词义来说接近脑残，但从某种意义上来说其实和小白是同义词。不少伸手党的成员们则是发扬光大了Lamer的强大精神，以绝对的自我中心意识存活于网络游戏的虚拟世界中，最常见的一个实例是组本之后不跑本，直接等拉。如果对方不乐意，这些人还会一条接一条马不停蹄地爆粗口——朋友，你我都是玩家，你能打怪下本，我能打怪下本，我们组队就是队友，是完全平等的人际关系。凭什么我就得跑去副本门口，你就非得等我捎带你？更有甚者，直接硬梆梆抛出一句：等着拉了。拉什么？不管在网络还是现实，和人相处，比起能力而言，更重要的是和别人相处的态度。不少人长期感叹生活和命运的不公平，但却在平时和别人打交道的时候却油然而生一种诡异的优越感。至于为什么说诡异，大概是因为他们一方面抱怨不公，一方面却同样以不公平的方式对待别人。

那么你们还想要怎样的公平？老早就被教育说：自己动手，丰衣足食。虽然由于不少条件的限制，也许你们可以享受更多善意的帮助，少走很多弯路，但是任何人的懒惰都不是让别人无私帮助的理由。



知恩图报啊同学们，没有谁欠谁的



有爱法师——台服玩家玖我夏树，她要是在国服，恐怕会悲愤欲死

正如不少主流媒体对于乞讨者的态度，既然四肢健全，为什么不能为自己想要的东西，多付出一点哪怕只是态度上的真诚与努力？

贪图享受的后果，可能是不曾拥有

还有不少网游里的伸手党的现状是这样的：空有满级的身份，却连基本操作都搞不清楚怎么应用；空有绝大多数阵营的满级声望，却连去某地的基本路径都分不清楚；空有一身史诗级别的强力装备，却在竞技场里被人砍瓜切菜……

是的，在经验宝宝的身份下，由于有好心人的保驾护航，经验值飕飕增长的快感也许超越了一切，让人艳羡的装备也总是能够让你早早拿到，绝大部分大陆的地图也许有人带着你开辟。不过除了那些让人艳羡的数据和模型之外，伸手党们，你们还得到了什么？因为简单，所以只需要点着跟随一路看风景；因为没有曾经艰辛开荒的经验，操作水平就一直停滞不前；因为不用动脑，从来没被找路之类的琐事困扰过。难道游戏的乐趣真的就在这里？就好比开着金山游侠或FPE修改游戏数据之后，虽然是能一路杀将过去，把大中小各号Boss秒得干干净净，但除此之外，难道不会觉得在过快地拿到了这些让人艳羡的东西之后，有一种莫名的空虚与失落感？你们怎么能理解在扑团数度之后培养出来的团队默契，怎么能理解跑错路线之后终于觅得正途的欢欣喜悦？

这让我想起曾经大热的动画《钢之炼金术师》里的开场白，人没有付出牺牲就什么都得不到，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价。很难理解伸手党们在网游里追求的究竟是什么，但也许这样的庸庸碌碌与怅然若失，以及外界对伸手党的深恶痛绝，也许是对伸手党们诸多行为的最好回应。

当然，任何人毕竟不同。每个人都有选择和坚持自己游戏方式的权利和自由，归根到底，这是每个人自己的事。不过与此同时，也请伸手党们明白，有如你们一般贪图享受的人，就有不那么愿意接受你们的人。所以，请记住面对你们所谓的请求甚至无理要求，任何一个人都有权利去拒绝你们。

其实，有的时候也许只需要一句“谢谢”而已

很早之前听过一首歌，歌词里唱到：“人字的结构就是相互支撑”。此话不假，就算再强的人，总会有需要别人帮助的时候。因此每个人都有不可避免要求助于人的情况，在网游中更是如此。之所以伸手党让人反感的原因，说到底还是那种“我是大爷，你欠我的”态度上。正如开篇提到的D君，说到最后，其实他也觉得本来不是件大事。我曾经问他，如果该小号能够像最开始一样，有礼貌地说一句谢谢，又会怎样？D君沉默了一会儿在QQ上发来一句，早这样我也不会这么憋屈啊。

说到底，伸手也并不是十恶不赦的事情，摆正姿态，端正态度，当有修养的网游玩家，就像当一个行得正走得直的人一样——有了这些，偶尔伸手又何妨？P



2011最后的狂欢
——记第九届网络文化博览会

■北京 浮云 键盘

继今年7月的ChinaJoy展会之后，国内另一大游戏展会——网络文化博览会于10月28日～31日在京举行。本次展会历时4天，专业观众、媒体日1天，普通公众日3天，虽然官方没有公布相关的数据，但是据记者目测，本次展会吸引了国内大小厂商、媒体共100余家，而且观众参与数量也超过往届，可以说是国内玩家年末最后的狂欢时刻。

此次网博会的会场共分为10个展厅九大阵营，分别是：网络文化主题展、网络游戏产品展、网页游戏产品展、动漫游戏产品展、动漫创业主题展、桌游文化主题展、电子竞技比赛展、移动互联网主题展、中韩Cosplay文化展等9个主题展。九大主题展囊括了网络游戏、动漫、网页游戏、移动互联网游戏、桌游、电子竞技、Cosplay等多个文化主题来折射互联网时代的新文化。此外，在文化部文化市场司的指导下举办的首届网络游戏评论文化沙龙活动，就如何开展网络游戏评论、建立网络游戏评论范式进行深入讨论，并对网络游戏及其衍生的多种文化现象、热点事件进行分析和点评，成为了网络文化发展趋势的学术研究重要阵地之一。

那些花儿一样的ShowGirl

ShowGirl是每个展会都无法绕开的一个话题，本届展会亦不例外。纵观国内国外，无论E3还是TGS抑或是科隆游戏展，ShowGirl都是一道靓丽的风景线，她们除了承担起演示产品的任务以外，还被赋予了调节展会气氛的义务。随着网络游戏的发展，以及人们对展会的要求不断提高，越来越多厂商将ShowGirl作为展会上重要的一部分，一个重要的推广途径，吸引观众眼球的、搏出位的方法。这点相信参加过国内ChinaJoy展


新秀，很像苍井空老师的ShowGirl


前辈，扮相仍然甜美的台湾嗲妹




这个世界倒过来了，男人都奋勇杀敌般疯狂地抢夺周边，女人都小家碧玉般安静地试玩游戏

会的玩家朋友们深有体会。不过相比ChinaJoy，本届网博会的ShowGirl穿着并没有想象中那样夸张，不过亮点也有不少——巨人展台小“苍”MM的火爆，除了有相貌上的相似外，就连书法也有那么些许相似；而对于“真纯姐”的视觉疲劳，彩云浏览器“举牌妹”的“娶我就送2012船票，你还能Hold住？”标语则让人忍不住心驰神往；叶梓萱友情客串蜗牛游戏《九阴真经》的Cos；黄子芸意料之内地出现在畅游《天龙八部3》展区内……除此以外，身着民族装、空姐装、现代装或古典装的ShowGirl们与身着不同款式不同颜色的Cos们都是观众拍照、合影的对象。

要妹子还是周边

在时下这个在展台设计、台上活动以及ShowGirl和Coser等方面都追求新颖的今天，厂商准备的周边也决定了在展台周围的人数多少。如果说来展会的观众有30%是看妹子的，那么对周边有爱的观众几乎可以达到100%，又有谁能禁得住游戏周边的诱惑呢……不过对比夏天在上海召开的ChinaJoy，网博会则显得不是那么大方。能让人嫉妒的流口水的，无非是大小海豚公仔、大小熊抱枕、《鹿鼎记》的七老婆抱枕与完美的超长抱枕等拉风产品。至于盛周边有的袋子和手推车，发放的厂商几乎没有变化，大小也基本上固定了下来，没有了之前的乱战，另外在样式上各家厂商都更加注重了自己的品牌宣传，做工似乎也更加结实、牢固。而其它的小型周边——鼠标垫、衬衫、帽子、手机座、笔、贴纸、小玩偶、抱枕等等每个厂商都有不同的产品发放，这些属于常见周边，但质量高低还是有着些许差别。总而言之，拿周边就好比套圈，想要拉风的奖品，就要有足够的实力参加活动，当然运气好也是一方面。如果二者都不具备，你也不会空手而回，至少一些鼓励奖——常见的周边还是可以拿到的。

充满激情的游戏

说过了前面的话题后，这里才是网博会最最核心的部分，毕竟游戏才是支持每个玩家到这里参观、游玩的最主要内容。从一进入展馆开始的蜗牛游戏，到最里面的梦天堂展台，每个展台都摆放了许多台试玩机，不同的游戏也决定了试玩人数的多少，比如入口处的《九阴真经》试玩区人头涌动，其火热程度用“春运”期间的火车站人流来形容也不夸张多少；反观有些手机游戏展台的试玩区，人却少得可怜，当然，这并非是移动互联网的游戏不好，而是现阶段网络游戏发展的一个瓶颈。不过也有许多玩家十分期待的产品并未放出试玩，比如腾讯的《剑灵》《笑傲江湖》《最终幻想14》《上古世纪》等等，或许是还没有到他们的最佳亮相时期吧。



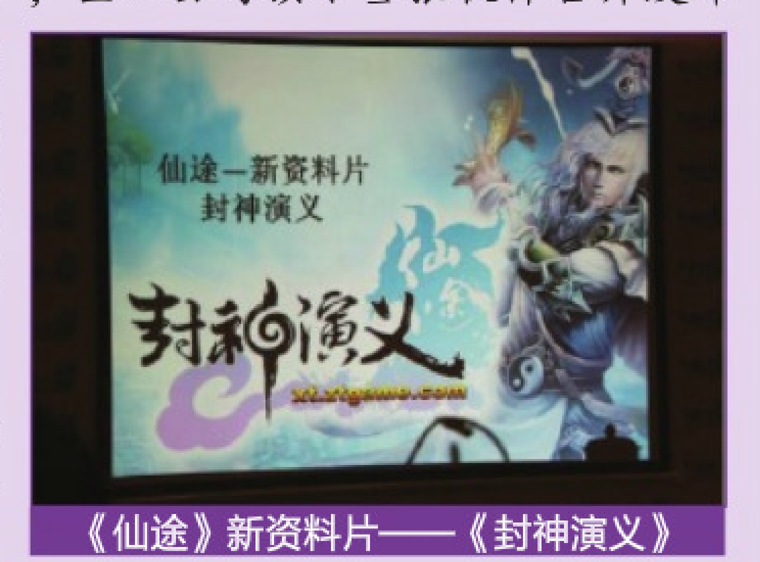
感觉这次Cospaly的质量很高，载歌载舞的也多了



开展第一天，所谓的专业媒体日，观众并不算太多

巨人：用民族文化打开世界市场
——《仙途》新资料片《封神演义》上线在即

10月28日上午，在网博会召开的前夕，巨人公司旗下雪狼软件召开发布会，推出了《仙途》新资料片《封神演义》。在《仙途》刚刚公测与玩家见面的一年时间里，制作团队花费大量时间精力收集玩家的意见与建议，然后对游戏进行整改。正因为有了一年的历练和沉淀，《仙途》的人数才会节节攀升，流失率也非常低，并且远销海外。《仙途》将数千年的中国文化融入游戏中，一草一木，一山一水都是中国文化的展现，《仙途》的目标是弘扬中国传统文化，让网游界的中国概念走出国门。游戏中有亲民的平民化路线、平衡的PVP体系、百种副本、千种玩法，以针对不同类型玩家的八大娱乐模式打响品牌。



《仙途》新资料片——《封神演义》

《封神演义》将是《仙途》公测重头戏。风鸣岐山，群雄乱世上演神魔交锋；运筹帷幄，方寸之间著成封神演义。在《封神演义》中给玩家带来的不仅仅是游戏，而是一段传奇。《封神演义》用的服务器挑战赛形式，玩家可以自发组成队伍挑战神位，只要团队配合足够默契，将所有神位收入囊中不是问题。当然，不同神位获得不同称号并附带一定属性加成，神位越高称号附带的属性越强，高阶神位称号外观和文字会附带特殊效果。在未来的时间里，制作团队将在陆陆续续发布《封神演义》相关内容，包括相关的原画、背景故事、地图、怪物等，同时在《封神演义》中，将给予服务器排名前数百名的玩家不同的荣耀。封神达顶将是至高无上、尊荣华贵的顶级体验，感受一下上古时代诸仙封神的种种的传奇经历。

蜗牛：武侠的定义是什么？就是《九阴真经》
——专访蜗牛CEO石海

从2009年伊始，蜗牛游戏旗下的《九阴真经》以无等级概念引发了无数玩家的围观，其中有看好的，也有说风凉话的。随着时间的流逝，市场上也出现了一些打着相同旗号的武侠游戏，但蜗牛并未着急，今年年初，卖激活码送月卡的消息出现在网上后，这款游戏终于要来了。虽然前阵子蜗牛开放过《九阴真经》的测试服务器，但是对于绝大多数玩家而言，这款游戏还是十分神秘的。此次展会上《九阴真经》的测试区真可以用人满为患来形容，而且身边还有ShowGirl指导，而且《九阴真经》的全国巡演北京站也恰恰是在网博会期间举行，进行签售的蜗牛CEO石海可以算是出现在今年网博会上厂商中职位最高的人了，当然同样抢眼的还有友情客串《九阴真经》Cos的美女叶梓萱与游戏的激活码了。



有激情有自信的CEO——石海

在对石海的采访时，他表示《九阴真经》卖激活码的行为，就是希望通过这种方式将对《九阴真经》期待度高、承受力高、对游戏认同度高的玩家聚集在一起，一起体验游戏在武侠上的创新，一起寻找游戏中存在的问题并寻求解决方案。同时石海谈到，《九阴真经》将在12月25日展开“广泛性激活码测试”，这次测试并不会发放新的激活码，只是将原有的7个区合并为1个区，取消原有的激活码区域限制。而版本变化来说，游戏的自由度将会更高，战斗更加立体化，这些都将体现在副本、打怪、任务等诸多方面。石海表示，就游戏现阶段来说，参与测试的玩家大部分的反响很不错，他们也认同了《九阴真经》的游戏系统和设定，并提出了很多宝贵的意见，这些意见和建议都将在未来的版本更新中逐步得到实现。但石海并没有透露更多的关于公测的消息，“那太遥远了，能做好现在就很不错”，但可以肯定的是游戏收费将主要采取时间收费模式。石海和蜗牛以及喜欢《九阴真经》的玩家都对这款游戏充满了信心——“在市面上想找出一款和《九阴真经》一样的网游是找不出来的”。

天盟数码：打造“暴力美学”网游——没有治疗职业的《泰坦战争》

《泰坦战争》是由天盟数码历时3年精心打造的一款3D动作网游，该游戏融合了希腊，北欧，玛雅，中国等众多文明的奇幻世界，并在其庞大的世界架构下，提出“暴力美学”的核心玩法，为玩家提供纯粹的强PK交互体验。这款游戏汇聚了旧金山研发中心、新加坡研发中心以及中国大陆研发中心三地工作人员的心血与智慧。工作人员时常会去世界各地旅游采风，将各地的美景和著名建筑融入游戏中，比如游戏中埃及的场景，就是由主美将埃及现场拍摄拍的照片还原到游戏中，画面精细到建筑的构造、纹路、破碎的残痕。所以玩家可以在游戏中尽情领略真正的世界文明。

《泰坦战争》作为一款以“暴力美学”为特色的PK网游，将“硬武力”“软策略”玩法巧妙融入游戏中，使得PK战斗过程更加铿锵硬朗、极富挑战性。在技术上，研发团队将《泰坦战争》游戏人物全身多节点分解建模，使角色动作判定更加精确，带来击飞、闪避、格挡等更接近真人动作的物理判定规则，超激烈的物理碰撞，为玩家营造真实打击感。P

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏









混沌之门（http://hdzm.xoyo.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	鑫游软件
运营公司	金山软件
版本号	0.5
游戏体验	索然无味

3D奇幻类网游，画面比较阴暗，细节表现还可以，人物、NPC的外形都很不错，和背景搭配层次感较高，但是角色的2D头像以及人物属性界面里的角色3D模型就很粗糙了，模糊一片，阴影效果表现也很差。特别说一句，游戏采用了一种奇怪的技术，将远景画面进行了2D处理，只有离近了才逐渐变成3D，倒是减轻了电脑的负担（但是游戏的优化还是很差，窗口模式下处于非活动窗口时卡顿情况非常明显），但远景的拉伸处理对玩家定位判断会产生潜在的误导，玩久了对视力有所影响，晕眩也是有可能的。人物的移动、战斗动作流畅，技能效果较为华丽，背景音乐较为深沉，听久了昏昏欲睡，音效表现较差，不少关键音效都缺失，如奔跑，而技能音效表现毫无打击力度，软弱无比。游戏从新建角色开始，一直到游戏内的各种功能和系统设置，包括很多技能图标在内，到处充斥着《魔兽世界》的痕迹，模仿之处很多，基本没有什么自己的特色可言。





霸者无双（http://bzws.changyou.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	吉比特
运营公司	畅游
版本号	0.98.1103.05
游戏体验	普普通通

2.5D回合制仙侠类网游，游戏的2D背景画面比较优美，但3D的人物形象就稍稍差了些，不知道是不是Bug，即便开了16×反锯齿，角色、NPC、怪物模型的马赛克现象都很严重，反锯齿设定丝毫没有起作用。背景音乐比较优美，音效也比较出色。游戏的最大问题就是节奏极其缓慢，片头动画无法跳过且进一次游戏就播放一次，在和NPC对话进行任务时，大量的剧情对话穿插其中，需要不停地按Esc快速跳过，若是剧情引人入胜倒也罢了，但反复都是耳熟能详的中国古代人物和他们的故事事迹，也没有什么吸引人的奖励，不少拾取道具的任务都会先给你一堆无关的零碎然后还插进几句废话，时间长了不胜其烦。此外游戏的很多细节之处也颇让人苦恼，比如战斗时会出现快捷键失效的情况，还比如自动寻路时点击关键词困难——经常点不上去而跑到地图一角。再加上游戏对历史著名人物的“嘲讽”——黄道婆卖甲胄、陶渊明卖杂货、毕昇卖武器，实在让人哭笑不得。

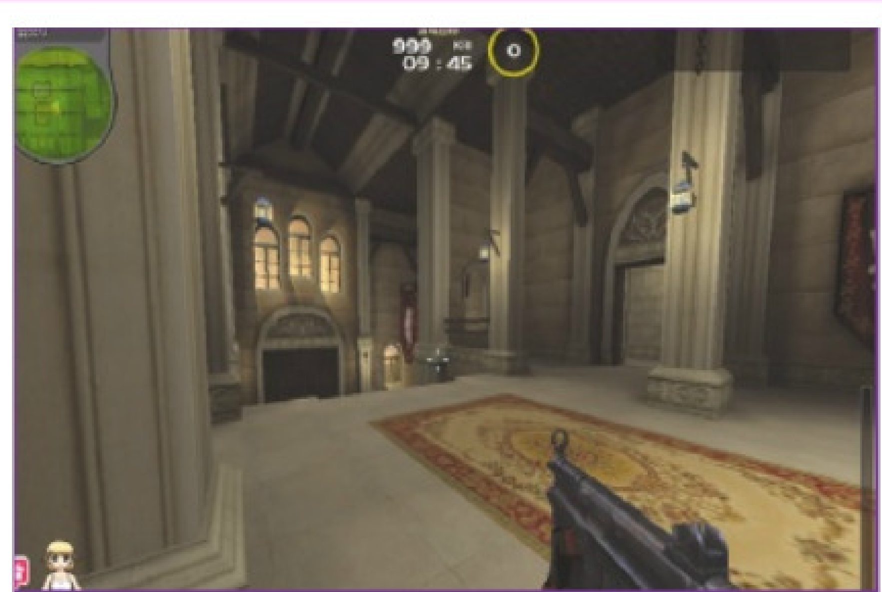






游戏类型	射击竞技
目前状态	内测
制作公司	Gamepot
运营公司	空中网
版本号	860000107
游戏体验	索然无味

纸片人（http://pm.kongzhong.com/）





3D竞技类FPS网游，画面比较粗糙，锯齿明显且无法通过画质调整得到良好的改善，分辨率也无法调整，全屏模式下画面有点惨不忍睹的感觉。音乐和音效的表现倒还不错，但是跳上或跳下角色经常会发出呻吟，明显是暴露位置的行为，不知为何，难道就是这么设计的？游戏本身来说和普通的FPS网游并没有多大的区别，无非强调的是“纸片”的感觉，但从游戏中的实际物理特性来看，只有“纸”而无“片”，比如某些非常窄的缝隙，角色是无法横着身子穿越的，这让人感到非常诧异，剩下的枪击穿洞、刀划裂开、炸到起火、飘浮射击倒是都有。此外，几张地图的设计过于复杂，通道纵横，玩家较少的话经常出现互相兜圈子浪费时间的情况，再加上游戏力图突出“萌”的感觉，所以造成射击感和对抗感不是很强烈。顺便说一句，2007年有个叫《纸客帝国》的网游，题材和《纸片人》一模一样，不过它在2010年就停服了，希望《纸片人》能够吸取其教训，走得更远一些。



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	中华网龙
运营公司	畅游
版本号	00.001.0020
游戏体验	比较不错

中华英雄（http://zhgj.changyou.com/）





3D仙侠类网游，除了画风略显阴暗以外，整体画面效果比较优秀，无论是宏大场景的气势衬托，还是点滴之处的细节处理，做得都很到位，角色模型比例协调，移动和战斗动作流畅，战斗效果甚为华丽，可以说从画面来看游戏做已经很到位了，不过当玩家骑上坐骑以后，移动的漂浮感甚重，感觉就是在地上滑行。背景音乐也很出色，大部分都是铿锵有力的乐曲，但是音效就略差了一些，大都很单调。游戏的任务系统表现一般，基本都是很常见的跑路、杀怪、采集，很少能见到另类的创新任务设计，相对而言较为无趣，不过游戏的支线任务倒是很多。游戏的自动寻路选择比较怪异，经常溜边走，这和其他网游自动寻路大都选择走大路的设计截然相反，不知是有意为之还是设计上存在不足。此外，游戏的新手帮助有点过了，本身玩家升级速度就较快，每升一级就出一大堆提示界面，比如练级区域推荐、属性分配提示、新手小贴士之类，也没有“下次不再询问”这种开关设计，总要手动关闭，久而久之让人觉得很是烦躁。



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	中大网络
运营公司	中大网络
版本号	0.3.0.2
游戏体验	浪费时间

大剑OL（http://dj.zdgame.com/）





3D奇幻类网游，进入游戏后觉得画面似曾相识，后来发现本刊5月上曾有过一个叫《迅游世界OL》的网游评测，这俩游戏基本是一个模子出来的。继续搜索才知道，它们其实是同一款网游，再仔细一查，这才惊叹本款游戏的历程简直可谓为“命运多舛”：它最早的名字叫《异界OL》，由四川中大网络研发并运营，2010年7月16日进行了封测，随后在10月代理公司换成重庆迅游，并将游戏改名为《迅游世界OL》，于2011年3月30日进行内测，仅过了一个月之后的4月30日，重庆迅游就关闭了所有服务器，也就是停服，原因是“频繁出现服务器宕机、客户端报错、玩家资料回档、版本不一致、补丁出错、不能自动更新、防沉迷系统未开启等一系列技术问题和低级错误”。随后中大网络拿回代理权，改名叫《大剑OL》（和同名动漫没有任何关系），并于7月28日和9月2日进行了两次内测，11月4日进行了公测。统计下来，这款网游仅可查到的就经历了1次封测、3次内测、1次公测（据说还至少有4次不同的测试），二易代理三易名称，《大剑OL》的“坎坷”经历，就已经可以作为对它的评测了。

月评：有多少测试可以重来，有多少玩家愿意等待

在我刚接触网络游戏的时候，就知道网游分成公测和收费两个阶段，公测嘛，就是大家进去免费随便玩，玩到差不多的时候也就该收费了。“韩流”来袭后，知道还有个内测阶段，但那时候网游基本在韩国那就测完了，所以当时国内的网游很少出现内测这个概念。

> 在与新浪游戏的对话中，上述人士表示，《迅游世界》截止到目前已进行了两次封测、一次压力测试以及一次内测，而最近的一次测试是3月30日起实施的不删档内测。目前官网上依然挂有“3月30日不删档内测全国首发”的字样。不过在此期间，该作暴露出过多的BUG及其他问题，完成度较低，而开发商中大网络方面并未进行有效解决，迅游科技不得不在游戏测试仅一个月之时，做出停运的决定。
>
> 《迅游世界》是由四川中大网络研发的一款西欧中世纪魔幻题材3D MMORPG，游戏采用自主研发的3D图像引擎Matrix制作而成，并在2010年5月和7月进行两次技术封测。2010年10月，迅游科技正式宣布独家代理该作，并将游戏名字《异界OL》更改为《迅游世界》。

测试测试，不停地测试，幸运的是总算发现了问题，早停可比晚停好多了

没过几年，随着国内网游的百花齐放，各种名目的测试也多了起来：封测（封闭测试）、压测（压力测试）、内测（内部测试）、公测（公开测试）是比较常见的，有些网游在这些常见名目前加上量词，比如一次封测、二次压测、三次内测，有些网游则加上形容词，比如终极封测、惊天压测、豪情内测，有些网游则加上名词或动词，比如技术封测、删档压测、精英内测，等等，相信很多读者见过更冷僻更诡异的测试词缀。但测来测去，有些网游资料片都出来好几个，测试了半年一年的还没收费，而有些网游别说收费，能挺到公测就已经很不错了，甚至在封测阶段就销声匿迹，还有些网游在不停地换运营，换一次测几次停一次，再换一次测几次停一次，然后……也许没然后了，也许在换了运营甚至连制作也换掉后，终于成功地进入收费阶段。

现在的最新形势是：所谓封测，就是内测，因为此阶段或需要主动式邀请码或需要被动式激活码才能玩，而且基本都删档；所谓压测，就是内测，因为所有玩家都可以进来玩，但服务器少，经常出现所谓的“卡到爆”，但此阶段一般持续时间较短，偶尔运营会说“玩家热情高涨服务器不堪重负”之类的鬼话——遇到传说中的“小霸王”服务器当然“不堪重负”，然后开几组新服，迅速进入内测阶段；所谓内测，就是公测，大量吸人，满了就开新服，一般也不会删档；所谓公测，就是收费，这样才有借口说“我们要做到最完美否则不会拿出来给玩家玩”之类的胡话，但那么一大家子人总不能饿死啊，所以……道具收费真是个好东西，既能吸金，又能当遮羞布。P

为什么要玩这款游戏

《魔法门之英雄无敌VI》是育碧接手“英雄无敌”系列后推出的第二代正传，这款老牌魔幻回合策略游戏画面华丽，配乐宏伟，史诗风格的故事以狮鹫公爵斯瓦纳一家三代的遭遇为主线，以无面者和天使的远古战争为暗线，明暗交织的多元化剧情曲折迷离，引人入胜。游戏操作简便，硬件要求适中，种族单位虽然不及当年三、四代的辉煌，但也算是花样繁多，做工精良。本作特别强化的联机模式对玩家相当有吸引力，登入官方服务器后的游戏乐趣远远大于纯单机战斗。



精品 总评 8.5

制作	Blackhole Games
发行	Ubisoft
类型	回合策略
语种	英文、中文
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	8.0
画　面 Graphics	8.5
音　效 Sound	8.0
创　意 Creativity	7.5
剧　情 Story	8.5



■贵州 yago

游戏要点

1.战役模式中大多数关卡都有英雄等级限制，英雄每升1级可获1点技能点，力量、魔法、特殊三系技能数量众多，笔者个人感觉战役模式下最该优先考虑的是侦察术，不但能扩大视野，还可看清部队兵力、英雄参数、地洞、宝物、资源点、任务点等重要信息。

2.血泪声望系统分别象征着残暴和理智，在剧情任务中不同的选择会获得不同方向的声望值提升。在野外遭遇战中如果敌人逃跑，选择追击还是放弃也能提高相应声望。无论血系还是泪系，声望槽积满后先后各有两次职业升级机会，升级职业可激活英雄特殊属性，修满一系后也可以积累对立系声望，但却无法升级转职。

3.战场四方网格地形允许对角线攻击，因此单个格子能向周边9格发动攻击或受到攻击。大多数情况下交战双方的近战单位两三轮就能突到对方底线，弩手等远程单位如果被敌人贴住根本无法实施远程攻击，另外远程单位的攻击会伤及射击路径上包括敌我部队在内的所有单位。

4.本作中的城堡和要塞是地区控制权的核心，在没有特殊技能的前提下，派英雄抢占敌方资源点并不能获得完全控制权，部队撤离后资源点又会恢复敌方旗帜，只有攻占本地城堡或要塞才能完全掌控资源点。占领敌方城塞后可选择转化为己方阵营制式城塞，也可维持原样继续经营。

5.王朝模式是本作的新亮点，玩家需要联机登录育碧官方服务器，然后才能进入王朝模式。在王朝模式下可自创英雄，从祈愿圣坛（网络商店）购买王朝武器和特性卡片，系统会根据玩家的战绩提升王朝等级并奖励王朝币。玩家在某些战役剧情中也会解锁王朝武器，不过未联网模式下王朝武器只能在当前关卡中使用，如果联机模式下玩战役则可在每关开始前选带现有的王朝武器和特性卡片，种种好处充分提高了联机模式的优势。



序幕战役

第一关 狮鹫之灾

七龙纪564年，狮鹫公爵帕维尔纵兵大破兽人营地，兽人萨满托格鲁尔为报仇雪恨不惜以灵魂为祭品召唤恶魔阿里班。帕维尔公爵兵败身亡后，其子斯瓦纳继承爵位，斯瓦纳的姑妈——亡灵巫师斯维尔塔娜摄政监国。

开局后斯瓦纳公爵沿着地图跟随教学指导杀狼招兵来到欢乐谷城，此处有兽人正与恶魔混战，血气方刚的斯瓦纳公爵杀入恶魔群中认识了来自血骷髅岛的兽人白茅部族酋长卡洛，两人惺惺相惜结为好友，姑妈斯维尔塔娜对小公爵的冲动之举颇为不满。斯瓦纳率部拿下欢乐谷城后抢夺南面4座矿场，击溃女魔头戴娃的恶魔部队，接着进入狮鹫家族陵墓搜寻托格鲁尔的下落，在洞中先后遇到发出威胁的托格鲁尔以及狮鹫先祖伊什特万的亡灵。出洞后打败托格鲁尔攻占陵墓并转换为圣堂城堡，斯瓦纳公爵收留卡洛的族人住在自己领地内。眼见斯瓦纳长大成人，斯维尔塔娜将先祖留下的王朝武器狮鹫之剑传予斯瓦纳公爵。



斯瓦纳公爵与兽人卡洛结为盟友

第二关 皇帝的意志

狮鹫公国的对头恶狼公爵吉尔哈特奉皇帝圣旨前来讨伐卡洛的兽人部族，斯瓦纳不能坐视朋友遭受屠杀，他决定以先祖陵墓为基地联合卡洛痛击入侵领地的吉尔哈特军。

清理周围中立部队后，先后在城中修建城墙、市政厅和守护天使特殊建筑完成升级城堡任务，然后从南面打开的小门下去，攻占敌方圣堂要塞并激活灵魂之门。不打下要塞将无法彻底控制整片地区的资源点，即便占矿插旗，一旦撤军又会变色。穿过灵魂之门来到地图西侧，先投入援助兽人的战斗，保证加入队伍的兽人巨锤战士至少存活一名。之后分别击败3位敌方英雄——卡洛夫、玛蒂娜和瓦雷斯卡，顺便做搜寻3件先祖遗宝，帮助兽人夺回要塞等分支任务。这一阶段要诀是耐心积蓄兵力，探索地图中部找到第一位狮鹫公爵伊什特万的陵墓。建议积攒足够兵力后再攻击伊什特万，因为拿下陵墓后地图西北角通向吉尔哈特老巢黑牙村的隘口会打开，吉尔哈特兵多将广，要收拾他必须趁早，往后越拖越麻烦。

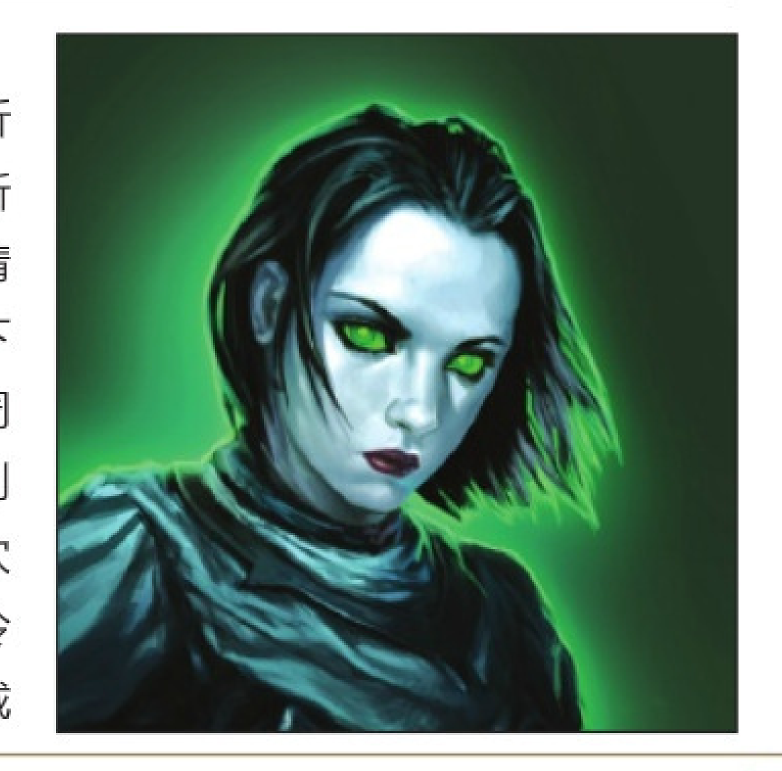


通关五大阵营之一战役即可进入最后战役

斯瓦纳击溃吉尔哈特后，皇帝利亚姆和大天使乌列尔先后赶来劝和，在乌列尔的强势威逼下，斯瓦纳公爵被迫答应与吉尔哈特和谈并联姻。然而天有不测风云，人有旦夕祸福，斯瓦纳公爵突然被自己最小的女儿，大天使乌列尔的爱徒——艾尔拉恩女祭司阿纳斯塔西娅刺杀身亡！这桩离奇命案导致强盛一时的狮鹫公国分崩瓦解，斯瓦纳公爵的5位儿女由此走向不同的人生道路。

墓园战役

第一关 逆境重重



虽然阿纳斯塔西娅亲手杀死父亲，但心智失控的她其实并不知道自己的所作所为。大哥安东盛怒之下手刃背负弑父罪名的小妹，姑奶奶斯维尔塔娜偷偷复活阿纳斯塔西娅并指引她成为一名亡灵巫师，据说附近裁判所里关押着一名可能知道凶案隐情的囚犯，找到此人也许能查清斯瓦纳公爵遇害的真相。阿纳斯塔西娅在姑奶奶指导下召集沿途食尸鬼和骷髅，登上地面后攻占右上方圣坛城堡并转换为墓园城镇，扫荡周边可在左侧地穴入口处夺得王朝武器灵魂掠夺法杖。阿纳斯塔西娅与自己的老师乌列尔暗结情愫，虽然变成亡灵巫师，但她的活泼天性和正义感依然如故。再次通过地穴进入地图右上区，攻占斯卡瑞纳城后找到同父异母兄弟桑德尔的母亲伊丽莎白，可怜的男爵夫人已经被圣裁官们折磨得精神崩溃。从打开的隘口继续向东横扫沿途圣堂城

堡，完成搜寻亡灵尸堆和为骷髅矛手复仇的分支任务，穿过东南角地道向右上方的玫瑰堡发动进攻，击败大圣裁官萨尔瓦多后从开启的灵魂之门进入地牢，打败光灵救出被指控引诱阿纳斯塔西娅弑父的摩根师傅，摩根变身为无面者并否认自己对斯瓦纳公爵的死负有责任。


最后要面对大圣裁官萨尔瓦多

第二关 深入内部

阿纳斯塔西娅相信摩根不是凶手，她决定前往墓园深处向主母娜姆塔茹寻求答案。摩根施法治愈了伊丽莎白，阿纳斯塔西娅将男爵夫人送走，往右下走两步遇到姑奶奶和高阶祭司米兰达。米兰达对阿纳斯塔西娅并不友好，她借口要陪远道而来的炼金术士卡斯帕抽身走人。阿纳斯塔西娅与随后赶来的卡斯帕交谈，等斯维尔塔娜的乌鸦信使蓝喙鸣叫，通向北面的路口会打开。辗转来到主母娜姆塔茹前，阿纳斯塔西娅询问到底谁才是杀害自己父亲的凶手，在约根的指引下，她毅然决定深入自己的心灵深处探求真相。阿纳斯塔西娅在心灵世界中见到了母亲凯特的灵魂，以及四位兄弟姐妹、兽人英雄卡洛、女导师瓦雷斯卡等人物的幻象，她必须根据自己的血系或泪系声望路线选择应对方式，最后与摩根对话可继续传送到附近浮空岛。沿途怪物敌人很多，补充兵力困难，兄弟姐妹们的幻象都是实力强大的对手，因此要尽量避免无意义的战斗保存实力。完成分支任务后可返回中央花园找摩根，他会把阿纳斯塔西娅传到地图中部的地狱族城堡，守卫在此的敌方英雄居然是阿纳斯塔西娅自己的心魔。成功击败心魔后，阿纳斯塔西娅见到了父母的幻象，他们对女儿的成熟备感欣慰。不料此时又传来米兰达绑架斯维尔塔娜的坏消息，这个讨厌的女巫必定与斯瓦纳公爵之死有关系。

第三关 光芒四射的黎明

阿纳斯塔西娅带着自己的亡灵大军跨过翡翠海峡前去搭救姑奶奶，恰逢此时地狱魔族开始入侵亚山，亡灵、兽人和恶魔的势力在地图上交错纵横，炼金术士卡斯帕也加入己方队伍助战。扫荡基地周边小怪后南下遇到大天使乌列尔，这位恋人导师请阿纳斯塔西娅帮忙对付恶魔。左下方有中立英雄露德米拉，帮助她击败蛮不讲理的兽人督军夏卡可获丰厚报酬。以基地为依托向南推进，升级建筑招募吸血鬼和拉玛苏等精英生物，从地穴入口进入恶魔盘踞的地下世界，花点时间清光所有恶魔，顺便帮助亡灵巫师亚沙尔夺回桑德罗法杖。返回地面在南岸登船渡海前往左下角的大陆，乌列尔建议让阿纳斯塔西娅以女天使奥萝拉的形态重返人形，但阿纳斯塔西娅开始质疑乌列尔的动机，这个奥萝拉究竟和乌列尔是什么关系？她对自己的爱情产生了怀疑。米兰达的城堡在左下大陆最北端，击败她后盘问得知米兰达也不是凶手，但她知道控制阿纳斯塔西娅心智的是一把魔梳，通过这件双向魔器可以逆向追踪到凶手。救出姑奶奶斯维尔塔娜后，突然传来娜姆塔茹主母被袭的消息，据悉是阿纳斯塔西娅的兄弟科瑞尔所为。

第四关 蜘蛛的策略

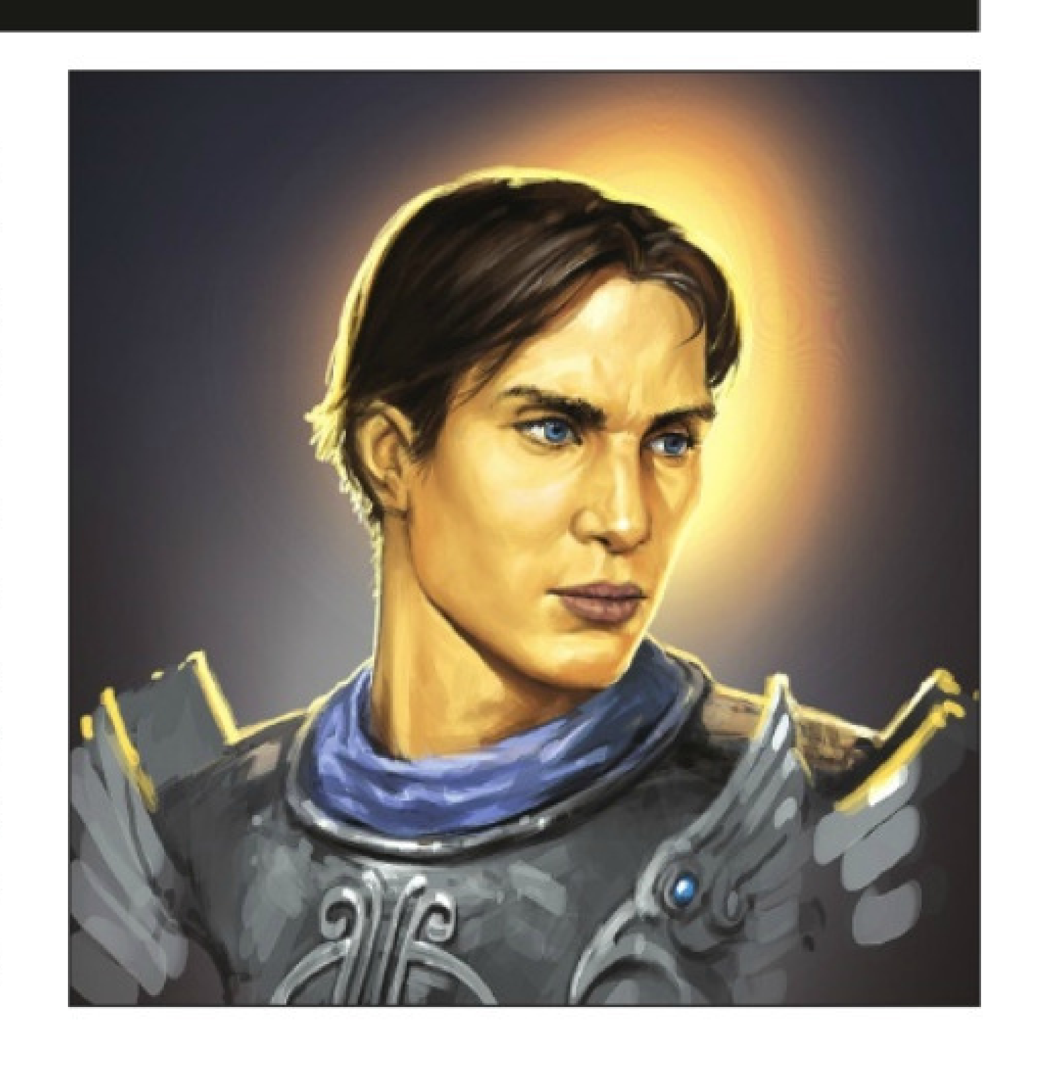
及时赶到的阿纳斯塔西娅救下了娜姆塔茹主母，她毅然接受蜘蛛之吻成为高阶亡灵祭司。娜姆塔茹告知入侵亚山的恶魔正在侵蚀远古龙脉，为了阻止它们，阿纳斯塔西娅必须占领6座地下魔城以打开通向谢尔戈的异界之门。开始从地图右下角出发，让阿纳斯塔西娅和卡斯帕尽快清剿周边小怪升级，招兵买马打造千人队大军才能向西推进。从谢尔戈之门可进入地下层进攻恶魔族城堡。打下第一座城堡后意外缴获米兰达说过的魔梳，阿纳斯塔西娅逆向追溯源主发现，大天使乌列尔才是杀害自己父亲的真凶！此后每攻占一座地下魔城，乌列尔的秘密就会进一步暴露，原来在天使与无面者的远古战争中，乌列尔的兄弟米迦勒和母亲奥萝拉战死，乌列尔处心积虑培养阿纳斯塔西娅意图借其躯体复活自己的母亲，什么师生恋、灵魂合并都是掩人耳目的忽悠，身居光明之位的天使居然干着地狱恶魔一般的勾当！哭泣着埋葬爱情的阿纳斯塔西娅不再纠结于光明与黑暗的界定，她决心带领亡灵军团拯救亚山。扫平地面上所有的敌对城堡和英雄。升满城堡后多招吸血鬼勋爵、腐毒拉玛苏等强力精英单位，最后从地图中部的灵魂之门进入乌列尔的藏身地。亲自下场参战的乌列尔生命值高达135 000，而且能瞬间复活所有阵亡部队，没有足够多的吸血鬼勋爵和腐毒拉玛苏很难放倒这家伙。战斗胜利后，堕落的乌列尔被咆哮的群魔吞噬，阿纳斯塔西娅终于为父亲也为自己报了仇。


帮助亡灵巫师对付兽人督军夏卡

圣堂战役

第一关 腐烂之物

斯瓦纳公爵的女儿伊琳娜被迫嫁给恶狼公爵吉尔哈特，新婚之夜这姑娘打伤吉尔哈特被关入大牢，同父异母的哥哥桑德尔救走了她，吉尔哈特跑到宫中向皇帝告状并与斯瓦纳公爵爆发激烈争执。皇帝和大天使乌列尔正担心三年内恶魔要血洗亚山的盲眼兄弟预言，见到两位公爵的争吵更是烦恼，不料斯瓦纳公爵的幼女阿纳斯塔西娅突然拔刀刺死了自己的父亲。根据乌列尔的推测，这起谋杀应该是无面者从中捣鬼，于是继承公爵之位的安东决意搜遍整个帝国找到无面者复仇。在圣裁官萨尔瓦多的极力劝说下，安东开始先清理公国境内的兽人势力，尽快升级城堡出禁卫和神射手，先后攻克东北和西南两角的兽人城堡。与兽人情同兄弟的德尔乔耶男爵对安东此举大为愤怒，安东耳边不时传来莫名低语，告诉他所有这一切都是无面者的唆使和阴谋，他最后率兵进攻右下角的男爵城堡。被俘的德尔乔耶男爵遭萨尔瓦多酷刑折磨并杀害，安东对裁判所的狠毒手法产生了强烈反感，为不让亲人受到这种非人待遇，安东亲手处决了妹妹阿纳斯塔西娅。与此同时，学识渊博的摩根师父显形为无面者，但他否认自己参与了暗杀公爵的阴谋。



第二关 好人成了恶棍，恶棍成了好人

对皇帝和裁判所备感厌恶的安东发现自己正面临着严重的内乱危机，德尔乔耶男爵的灵魂纠集亡灵军团四处挑唆造反，他属下的另外三位男爵也宣布脱离他的管辖自建联盟。大天使米迦勒匆忙赶来建议安东以雷霆手腕平叛，安东已经厌倦了杀戮，他只想要和平，但和平能通过战斗以外的方式获得吗？开局从地图东部出场，初始基地圣堂要塞无法修造建筑，集结周边可招募的部队向南面德尔乔耶男爵的亡灵城堡发动进攻，夺城之后升级出光灵和烈日骁骑军。探索地图的同时找到并击溃三位造反男爵，从地图左上角的山洞入口进入机密院，安东在这里遇见了身为龙骑士的母亲凯特，她告诉儿子别相信裁判所的那些神棍。安东向左上圣坛前进，开始龙骑士试炼，击败沿途的怪物，圣坛上等候的居然是已投入恶魔阵营的兄弟科瑞尔，打败科瑞尔后安东明白了自己的使命，他决心成为一名真正的狮鹫公爵。从旁边的黑暗之门传到地图中部，再次挑战亡灵城堡中阴魂不散的德尔乔耶男爵结束本关。



从这里进去就能找到阴魂不散的德尔乔耶男爵

第三关 诱惑并非完全让人不顾一切

盲眼兄弟预言的血月食提前出现，恶魔族大举入侵亚山大陆，翡翠洋里的娜迦们也趁乱向帝国发动攻击，大天使米迦勒请安东前去增援腹背受敌的吉尔哈特公爵，安东带着上一关认识的基尔伯恩领主进入恶狼公国。开始没有基地，向右上进攻拿下边陲之城作为基地，基尔伯恩随后报告吉尔哈特已死于娜迦的围攻，这位宿敌的死讯并不是个坏消息，但安东只能独自面对大批瀛洲部队。耐心扫荡整个大陆，娜迦们占领的重镇烈焰城位于地图右侧，但通向烈焰城的大门被水之魔法封印，地图上有3处带4根发光柱子的圣坛，派英雄去分别献上15单位水晶才能激活空气魔法打开大门。拿下烈焰城后从附近黑暗之门传送到南部岛上，在这里击败娜迦首领穆考后，安东居然见到了逃跑的妹妹伊琳娜，她现在已经是瀛洲娜迦的一员，而且似乎还怀着恶狼公爵吉尔哈特的孩子。

第四关 虽败犹胜

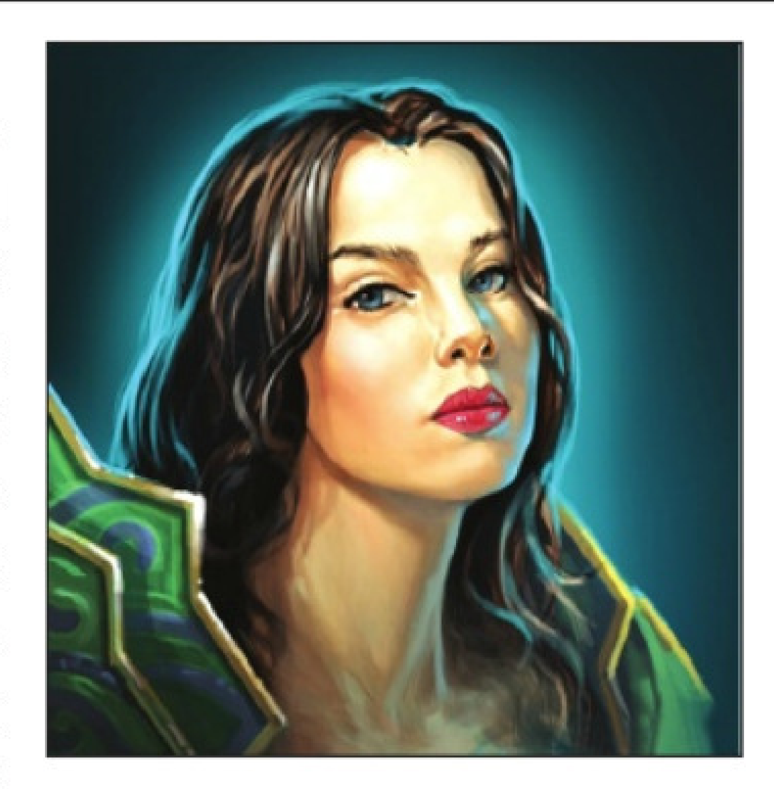
利亚姆皇帝被困法肯里奇城，大天使乌列尔战死于城外，匆匆赶到的安东和基尔伯恩发现到处是恶魔军队，不过只要法肯里奇城头还飘着帝国旗帜，这场战斗就还有希望。开局先拿下左下的百垒朗伽城作为基地，很快传来利亚姆皇帝战死的噩耗，皇室子弟中唯有公主格温多莉幸存，天使劳瑞尔莉催促安东出兵相救，但此时法肯里奇城周围的魔族部队明显占据上风，众人商议决定从地道潜入城中营救格温多莉。从百垒朗伽城左侧不远处的洞口进入地下世界，攻占并转换地下的两座恶魔城堡才能开启通向中部大桥的魔法结界，最后抵达中部遇见投靠恶魔的原皇室卫士耶泽蓓丝，击败她后救出格

温多莉，从就近出口返回地面，将这位未来的女皇交给赶来的米迦勒送走。地图左上角的百垒比安娜城驻扎着安东的表兄牡鹿公爵，与他汇合可得到一批神射手和烈日十字军。占领法肯里奇城周边的4座恶魔城堡并将它们转换，接着再攻陷法肯里奇城旁的两座地狱要塞，米迦勒发出最后总攻动员令，安东率部向法肯里奇城外的魔王阿里班发起进攻。阿里班生命值高达80 000，战斗中要保证城内己方守军不得全部阵亡。阿里班倒下后，地狱军团全线败退。姑奶奶斯维尔塔娜告诉安东，大天使米迦勒借祖父帕维尔的躯体复活，安东想知道到底是谁杀死了自己的父亲，此时远方走来已成为亡灵巫师的阿纳斯塔西娅，她将告诉安东这个问题的答案。

MIGHT & MAGIC HEROES VI

瀛洲战役

第一关 狂怒与泥沼



伊琳娜打伤恶狼公爵吉尔哈特后被哥哥桑德尔救走，她逃到瀛洲地域向娜迦精神领袖凯特苏夫人寻求庇护，但圣裁所和恶狼公爵的爪牙们仍在追捕她。开始伊琳娜沿着道路逃离珍珠祭司神庙，途中遇到水族英雄穆考，他带来了希罗什领主的邀请。帮助路口的水元素击败地图中部的火元素可得到一件王朝武器——潮汐法杖。到左下小岛找到龙之纽带圣泉，伊琳娜的马匹饮用泉水后可在水面上通行无阻。从右下洞口穿过地下世界到达地图东面见到领主希罗什，希罗什希望伊琳娜帮他对付恶狼公爵并破坏人类贸易站，作为报答他会在适当时候说出被恶狼公爵抓住的桑德尔关押在何处。伊琳娜答应后带着自己的水族大军攻克岛屿北端的斯特兰德霍姆城，恶狼公国女将军玛蒂娜也被生擒，伊琳娜要根据自己的声望方向选择放走还是处死她。桑德尔被捕一事最后被证明是某个船长的讹传，伊琳娜发现自己怀上了吉尔哈特的孽种，为了保护自己和孩子，她接受希罗什领主的册封正式加入瀛洲阵营。

第二关 旋梯

斯特兰德霍姆城是伊琳娜得到的封地，也是她向恶狼公爵发动反攻的基地。作为希罗什领主的封臣，她接到的第一个任务是扫清周围丛林中的恶狼余党，夺取右下要塞并向南进军，4周内占领强盗要塞，但伊琳娜显然不甘成为希罗什领主的附庸。抵达左下角的海京村，鲨人英雄肯塔请求协助击退恶狼军队，作为报答他们将支持伊琳娜脱离希罗什自立为王。伊琳娜大败乘船而来的恶狼公国军队，海京村投入她的庇护。一山不容二虎，与希罗什领主的战争迫在眉睫，凯特苏夫人建议除军事征服外还可通过寻找神兽麒麟赢得信仰支持。麒麟在海京村东南方的水潭边，与它交谈后进入旁边的两道灵魂之门找到泉灵和雪女，根据血泪路线选择征服她们或援手帮忙，最终返回麒麟处获得领主祝福以及王朝武器麒麟软剑。通过旋涡进入东北小岛，打败瀛洲英雄常波救出卡塔西，根据处置常波的方式可获得常波或卡塔西加盟。通过发现麒麟处下方的路口夺取三久城，接着攻入南部拿下摄津城，占领这两座城池后通向希罗什主城的大门才会打开，伊琳娜领兵径直冲到希罗什跟前，与其交谈后取代他成为永恒女皇麾下的新一代大名。

第三关 暗血色潮汐

伊琳娜夺取希罗什的领主之位后，永恒女皇命令她率部前往翡翠洋上的一座神秘岛屿抗击入侵的亡灵。本关地图上有4座圣村，必须抢在亡灵巫师之前占领它们，如果让亡灵族敌人攻占全部村子会导致任务失败。以右下角出发点的塔卡咖可城为基地，抢先夺取最近的一座城堡遏制敌人，伊琳娜出征扫荡，留下常波看家，以乌拉甘为首的红掌部族兽人提出结盟对付亡灵，同意后得到兽人萨满茹卡维加盟。帮助救出两名被俘的兽人可促使乌拉甘向亡灵发动进攻，但如果将主大陆上夺取的兽人城堡转换为瀛洲城堡会引起乌拉甘的强烈反感，继续这种行动会导致与乌拉甘翻脸成仇。占领主大陆上的4座圣村可以召出水龙海阿尤摧毁封锁西北海面航线的亡灵舰队，四处搜寻凑齐4片月盘碎片可获得亚莎之泪，有了这件大杀器后进攻左上角的亡灵基地要轻松得多。

第四关 虽生犹死与虽死犹生

恶魔军团提前入侵亚山，利亚姆皇帝向永恒女皇求救，伊琳娜作为瀛洲英雄奉女皇命令前往增援恶狼公国，命运有时候真是充满了讽刺，但伊琳娜决定趁此良机顺手解决吉尔哈特。眼见恶狼公国已经乱成一片，伊琳娜决定



寻找掉落在荒野中的亚莎之泪

先收拾肆虐的恶魔，然后再解决吉尔哈特，她的敌人是恶狼公爵，而不是整个公国的无辜人民，因此初期暂时别进攻任何恶狼公国的城塞，策动吉尔哈特军全力进攻恶魔。注意，如果帮助东北方古斯塔夫之葳城扫清南面灯塔小岛上的恶魔，完成任务后这座城池会自动归顺伊琳娜，也会被视为破坏与恶狼公国的中立关系。开局先向左上推进，尽快拿下地图左侧中段的恶魔城堡，发现有妖孽作祟祸害当地孕妇。攻占西北角敌城后从城北洞口进入地下世界，这里有只可怕的衍魔，虽然击败它可缴获亚莎之泪，但没有足够实力最好别忙着上去找死。耐心积攒实力，击杀恶魔统领内比罗兹并干掉衍魔后，大陆东侧通向恶狼主城伊斯格林的大门会开启，进去后先遇到大天使米迦勒，伊琳娜嘲讽他的伪善后径直冲入伊斯格林城迎战吉尔哈特，打败吉尔哈特后伊琳娜成为恶狼公国的摄政女公爵，同时身兼瀛洲哈西玛岛大名，以及恶魔克星的荣誉称号。

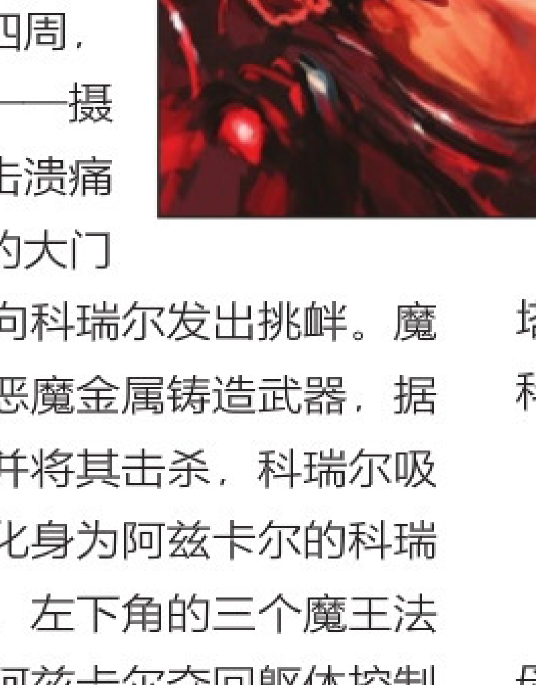


伊琳娜成为威震一方的诸侯

地狱战役

第一关 天使，天使，火光冲天之夜

科瑞尔因为孪生妹妹阿纳斯塔西娅弑父一事而备感郁闷，大天使乌列尔坚称是无面者谋害了斯瓦纳公爵，为摧毁无面者的图书馆，天使莎拉需要走一趟谢尔戈地狱，科瑞尔奉命陪同前往，不料却突生异变。莎拉施法将科瑞尔击晕，当他醒来时发现自己在谢尔戈地狱，体内还有个性格暴烈的毁灭魔王阿兹卡尔，科瑞尔唯一想做的就是找到莎拉寻求答案。开局后搜索四周，击败恶魔英雄托尔-贝利斯后获得一柄王朝武器——摄魂者。继续向右下前进会远远看到莎拉的背影，击溃痛苦军团和受虐者两大魔族势力后，地图东侧紧闭的大门开启，门内闪过已变成恶魔的兽人萨满托格鲁尔向科瑞尔发出挑衅。魔王卡贝勒斯告诉科瑞尔，莎拉来到地狱是为寻找恶魔金属铸造武器，据说这件武器可以改变亚山的宿命。找到托格鲁尔并将其击杀，科瑞尔吸取对手的灵魂，不料引发体内阿兹卡尔的反噬，化身为阿兹卡尔的科瑞尔单挑魅魔夏娜的魔族大军，这场战斗相当困难，左下角的三个魔王法术可使战斗变得轻松些。战斗胜利后科瑞尔击败阿兹卡尔夺回躯体控制权，在烈焰深渊旁莎拉铸得一柄怪剑，科瑞尔赶来问她为何这样坑害自己，莎拉说那完全是神的意志，然后逃之夭夭。



第二关 可畏的对称

科瑞尔一心想抓到莎拉，他知道天使们的目标是无面者图书馆，但图书馆的位置唯有蜘蛛主母娜姆塔茹知道，因此科瑞尔决定突袭抓捕娜姆塔茹。开局向左过桥尽快攻占罗萨多城转为己用，升级建筑后向左下抢攻猎鹰帝国的十字堡，然后是石桥南端的亡灵巫师城堡，两城皆下后地图中部的隘口大门开启。接着开始扫荡南部地图，解救被困在亡灵城堡中的恶魔将军维亚尔后可招募悍魔，在地图左下角救下被亡灵英雄攻击的殖魔后可招募殖魔。继续进攻各处亡灵城堡夺得月丝水晶钥匙的4个部件，凑齐后科瑞尔进入梦境见到蜘蛛主母娜姆塔茹和阿兹卡尔获得提示。从地图右下角崖顶的洞口进入地下世界，击败蜘蛛守护者后围殴落单的娜姆塔茹主母，胜利后姑奶奶斯维尔塔娜与妹妹阿纳斯塔西娅出现，她们许诺帮助科瑞尔找到无形图书馆。



从瀑布这里进去可以结束本关

第三关 黑夜森林

斯维尔塔娜带着科瑞尔来到当年发现主母娜姆塔茹的小岛，那里的黑暗魔法之源可指出无形图书馆的位置。开局获得两个深渊领主加盟，收集周边资源升级城堡到3级，修建痛苦深渊即可招募这种强大的冠军生物。岛上不但有大量兽人虎视眈眈，瀛洲娜迦也在蠢蠢欲动，暗处似乎还有人在跟踪科瑞尔。扫荡全地图占领包括地下世界在内的全部城堡，找齐4块香提利月盘碎片发掘亚莎之泪，帮助娜迦女祭司找到丈夫的幽灵，迎战沿路的兽人伏兵，在地图中部3个宝箱处击杀跟踪者，途中科瑞尔的母亲凯特以幻象出现劝说他阻止天使们摧毁无形图书馆。最后从地图最下端的瀑布入口进入密室，见到母亲凯

特和姑奶奶斯维尔塔娜，凯特告知无形图书馆维系着光明与黑暗的均衡，乌列尔与莎拉等人铸剑欲毁图书馆必将招致大祸，斯维尔塔娜的乌鸦信使蓝喙将带领科瑞尔到暗影峡谷去找莎拉并阻止天使们的疯狂计划。

第四关 天堂与地狱的联姻

无面者们把无形图书馆安置在神圣猎鹰帝国的核心地区，科瑞尔带着魔将维亚尔进入熔岩世界追赶莎拉，没跑多远找到这位变异天使，原来天使们铸造束缚之刃是专为科瑞尔打造，唯有与魔王双魂一体的他才能使用这柄剑摧毁无形图书馆。莎拉诉说完苦衷后以26级混沌领主的身份加入队伍，科瑞尔同时获得鄂-格否城，维亚尔则被遣回谢尔戈地狱。接下来的任务是击杀全地图上的7只暗元素怪，6只在主大陆上，最后1只在右下角海岛，需要造船前往。主大陆上赤红圣殿骑士蒙特博德被击败后仍能复活，唯有占领波特梅隆城才能彻底干掉他。完成暗元素任务后，地图右上角的无形图书馆入口传送门开启，进去后一番恶战击败图书馆管理员，科瑞尔最终将无形图书馆搬到了谢尔戈地狱，他在那里与莎拉双栖双飞过着自由惬意的生活。

MIGHT & MAGIC HEROES VI 据点战役

第一关 兽人之友无国可归



斯瓦纳公爵的私生子桑德尔是位性格刚烈的英雄，他带着卡洛等兽人朋友潜入恶狼公国，试图营救被迫嫁给吉尔哈特的妹妹伊琳娜。向右推进，先夺取下方邪烬城作为基地经营。救出地图上被恶狼公国奴役的4群兽人族俘虏，通向地图上部的隘口会打开，进去击败吉尔哈特的侄子马库斯可缴获王朝武器恶狼之剑。攻下猎人小屋城堡救出伊琳娜，此时恶狼公国的士兵们从四面八方赶来，卡洛建议乘船从海上撤离。从地图右侧打开的隘口进入，攻陷尼尔雪文城后登上码头边的海船，向下航行一段即可完成胜利大逃亡。

第二关 好的，坏的，还有血腥的

桑德尔将伊琳娜送到哈西玛岛寻求庇护，击退尾随而来的恶狼部队后，他和卡洛的座船在咆岛被顽皮的独眼巨人击沉。桑德尔与卡洛登陆后被本地兽人俘获，称霸当地的兽人督军夏卡拉拢桑德尔协助剿灭叛军，还把地图左上角的凯恩伽城给了他。夏卡地盘在右上，叛军主要在左下活动，系统会根据桑德尔的血泪声望自行选择相应任务。走泪系路线可攻入夏卡控制地区，解救3处被奴役的叛军后，夏卡手下英雄艾拉会出城求战，击败他后缴获王朝武器惠索朋之剑，同时与夏卡正式翻脸成仇。无论选择支持哪一方都要在4个月内作出明确表态。扫荡地图上所有敌方城堡，从右下方灵魂之门传送到北面高地，击败夏卡后获得王朝武器马拉苏阿切肉刀，桑德尔由此成为咆岛兽人的酋长。



硕果仅存的经典



《魔法门之英雄无敌Ⅵ》是一款内容丰富、画面精美的耐玩之作，虽然有人会抱怨它的引擎依然不够流畅，它的贴图错误比以往任何一代都多，它的联网功能有强迫拉客之嫌，但它的优点显然远远大于缺点。别的不说，就横向来比，现在硕果仅存的老牌回合策略游戏还剩几位？除了席德·梅尔的《文明》系列，还有哪一位祖上红火过，如今依然能过几年就露个脸撑得住场面的？叫嚣要和《英雄无敌》并肩的《圣战群英传Ⅲ》，仔细看过后连给人家提鞋的资格都不够。真要脸冲脸鼻子对鼻子较量的话，现在的魔幻回合策略游戏里也就只有《国王的恩赐》能和《英雄无敌》过过招，不过这新出道的小子论辈分还是《英雄无敌》的表哥，一家人不说两家话，更何况它的流畅度和BUG也不比《英雄无敌Ⅴ》好到哪里去。《英雄无敌Ⅵ》砍掉了太多种族和兵种，与五代相比越发苗条，如此刻意减肥必然是要迈向那网络化的金光大道，保不准很快也能看到家用机平台上出现这款经典的身影。在这样残酷的时代背景下，对牛头人和美杜莎时代的思念即便再浓又能如何？

第三关 七个野蛮人

桑德尔在咆岛的声望如日中天，他已俨然成为传说中的兽人解放者库恩亚克。这天他遇到前来掳掠奴隶的瀛洲英雄穆考，击败穆考后，桑德尔决心团结更多兽人以对抗瀛洲的威胁。当年库恩亚克在咆岛登陆后领导兽人创建了一个新世界，桑德尔需要找到这位传奇英雄留下的7位老兵并守住陶玛塔-库恩亚克城。开局和兽人女英雄艾瑞妮四处巡游，招揽至少40个兽人单位，在主大陆上可找到5位兽人老兵，1位在地下世界里，另1位要通过地道抵达东部小岛才能发现。途中桑德尔遇到了伊丽莎白，她居然是七城联盟派来的亡灵巫师代表，从母亲口中桑德尔听到斯瓦纳公爵的死讯，以及小妹阿纳斯塔西娅杀父的噩耗。桑德尔把伊丽莎白给的雷霆圣杯带到东部小岛水池交给龙鳗海阿尤可平息其愤怒并获得亚莎之泪，与岛上亡灵城堡外的伊丽莎白交谈完成这个任务。击退从东部海面相继而来的4波瀛洲英雄后，穆考再次登场要和桑德尔决战，与其苦战获胜后双方握手言和。此时天空突然变成血色，正是盲眼兄弟预言的恶魔入侵征兆。

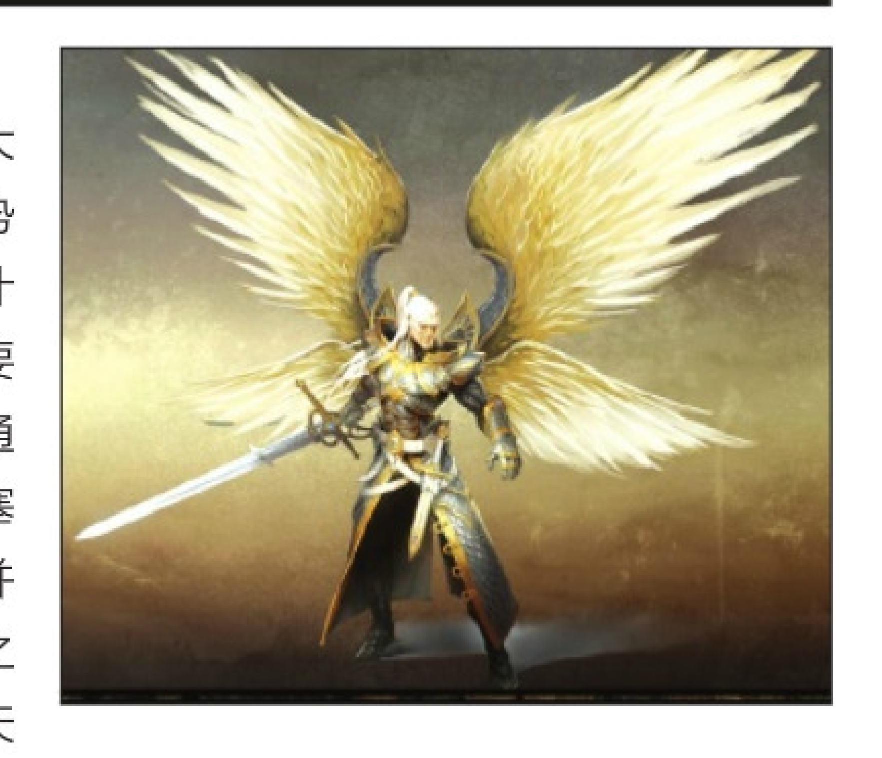

东部小岛上有最后一位兽人老兵

第四关 蠕动魔虫

地狱军团的提前入侵迫使兽人和娜迦们联手合作，娜迦们有一种可遏制恶魔的法术，但施放这种魔法需要亚莎之泪和大量水晶。因此本关桑德尔需要收集500单位水晶，同时守住基地哈鲁鲁城。开局后艾瑞妮乘船在海上出现，大陆周围的海岛上有很多水晶矿。在地图北部海域可找到快乐渡鸦号海盗船，消灭船上亡灵后可获得大航海家日志，这宝贝可使英雄海上移动力+8。凑足500水晶后，突然冒出一只深渊蠕虫吞吃了所有水晶，桑德尔必须赶在这只怪物消化掉水晶之前将它干掉。被破坏的哈鲁鲁城已经无法征兵，桑德尔只有一周的时间集结兵力。从哈鲁鲁城的地洞入口下去，击毙生命值高达75 000还会战场瞬移的深渊蠕虫后夺回水晶，桑德尔完成了自己的使命，他的威望也达到了足以媲美库恩亚克的巅峰。

MIGHT & MAGIC HEROES VI 最终战役

第一关 天使哭泣之泪（无面者路线）



利亚姆皇帝死后，公主格温多莉继位出任神圣猎鹰帝国女皇，庆功大会上大天使米迦勒和龙骑士凯特针锋相对，无面者和天使的上古战争并未结束，这两大势力要在亚山的土地上争个你死我活。选择支持无面者的英雄进入最终之战，凯特计划占领回忆大厅举行某种仪式阻止大天使重生，这需要英雄占领回忆大厅附近的要塞并坚守7天，在本关通篇的战斗中，玩家的主英雄不能战败。杀入天空城后先通过灵魂之门传送到右下角夺城经营，惊觉的天使们关闭了前门，攻占地图中部要塞打开前门。此时不要急于推进，探索地图两侧扫清敌方要塞和城堡，收集资源并搜寻4块香提利月盘碎片获得亚莎之泪。准备完毕后向上攻占3座回忆大厅要塞之一，凯特进入会议大厅开始施法超度大天使们的灵魂。坚守要塞到第7天时，大天使米迦勒亲自出战发动垂死反击，他生命值70 000并带有10名米迦勒的护卫（强化版光灵）。顽冥不化的米迦勒最终轰然倒下，光明与黑暗再度恢复均衡，但无面者英雄雷拉格又开始酝酿新的计划。


抢占回忆大厅要塞

第二关 过多光明的黑暗（大天使路线）

与无面者路线相同的过场动画后，大天使米迦勒带领忠于自己的英雄杀入迷宫直捣无面者老巢。本关需要彻底剿灭考那其娜迦、被遗忘的部落、暮光骑士、亚莎的信徒四大黑暗联盟势力，地底迷宫错综复杂，敌方英雄全是30级，沿途看守宝物的妖怪也实力不弱。在本关通篇的战斗中，玩家的主英雄不能战败。耐心扫荡地图收集资源，夺取中上方的兽人要塞和右下方的圣堂要塞可清除无面者设置的路障迷雾。龙骑士凯特出现劝英雄不要助纣为虐，但英雄根本不听母亲劝导。眼见大势不妙，凯特施法召唤马拉萨之女（暗龙）作最后挣扎，这位超级Boss生命值180 000，还能召唤数量倍增的暗元素助战，建议从占领的圣堂城堡中招募专克暗系生物的炽天使，准备充足后再下地穴收拾它。经过一番苦战，马拉萨之女被击败，凯特身亡。以米迦勒为首的天使们暂时获得了胜利，但愤怒的无面者英雄雷拉格已在积极准备反扑，远古战争的余波远未结束。P

《猎杀——恶魔熔炉》

剧情流程攻略



■福建 风梦秋

总评 6.5

制作	inXile entertainment
发行	Bethesda Softworks
类型	动作角色扮演
语种	英文

游戏性 Gameplay	6.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	6.0
音效 Sound	6.5
创意 Creativity	6.0
剧情 Story	7.2

为什么要玩这款游戏

这是一个严重家用机倾向的砍杀类动作游戏，操作并不复杂，系统简洁明了。角色的技能不多，类似天赋树的水晶能量设计总共也只有6个技能各3层，其中3个是男女主角的独有技能，另外3个是共享的魔法技能。虽说是砍杀类游戏，却不像其他动作游戏中那样可以在各种华丽连招之下对敌人施以砍瓜切菜般的斩杀，而是注重用以朴实的招式抓住破绽来克敌制胜。以男主角来说，攻击基本上就是三板斧。如果你左键一番狂点被敌人盾牌统统挡住，然后又被反击就会死得很难看。反过来，你对付敌人也要格挡或及时闪开，看准他砍完出现硬直的时机再适当反击两下，并合理利用冲锋等技能破盾将敌人斩杀，这时就会获得真正的爽快感。而经常由电脑控制的同伴会在合适的时机对你使用闪电或火焰法术“充能”，这时你就会觉得战神附体，即使食人魔那样血多皮厚的怪物都能三两刀切掉。如果能够两人合作打最困难的模式，合理利用并配合好两个角色的技能，玩起来就会更爽。

序章 冲锋竞技场（Charger Arena）

“富裕，享受，你要什么都可以得到，来吧！”穿着黑色皮衣的苍白美女在召唤着，他跟着声音来到了一个阴森的洞窟，找到的却是只恐怖的恶魔！

卡迪克（Caddoc）在宿营地的篝火旁醒来。这已不是第一次做这样的梦了，尽管他的搭档——精灵箭手伊劳拉（E'lara）认为他的梦境只是性感吧女和坏掉的野猪肉结合的产物，但卡迪克还是觉得这些梦境未免太过真实了，倒像是某种预言。

次日两人在丛林中找到了艾丽莎之泉，装了一瓶雇主需要的法力泉水。卡迪克惊讶地发现附近的门上有张惊恐的石

脸，就如同他在梦中见过的一样。门后是一座建在青山秀水间的古老废墟，躺着巨龙的骸骨。在这里卡迪克发现了梦中见过的绿色石头，走上前时梦中的神秘女子出现了，她自称瑟拉芬（Seraphine）。她让卡迪克拾起面前的死亡之石，只要卡迪克收集散落各处的水晶，她就可以把藏在水晶中的力量灌注到死亡之石的持有者身上。虽然无与伦比的力量听起来很诱人，但是拾起叫做“死亡之石”的东东会有啥后果？特别是旁边还躺着一具尸骨？卡迪克正在犹豫，却不料之前一直很理性的伊劳拉却已经抢先把石头拿起来了。明朗的天空突然变得阴霾密布，闪电击落，残垣断壁摇摇欲坠。两人赶紧逃命，而闪电击中地上的骨骸竟将它们变成了骷髅兵挡路，瑟拉芬说那是“他”知道两人绑定了死亡之石，要阻止他们带走石头，这些还只是初级部队而已。

1.靠近火盆会点燃火箭，射击点燃吊着的火盆开门。

2.在水晶柱处按E可以切换角色。

3.切换角色后找到两个水晶（按E打开，再按E拾取）。

4.之后地上有具死亡之石尸体，按E可以使用死亡之石与其沟通，了解秘密和剧情线索等。

5.通过第一个兵器架后，砍倒左边草丛可找到一些金币（无实际用途，只是解锁奖励内容）。

6.用E让伊劳拉点燃火盆搭起桥，可以拿到一把有附魔的斧头（特效是冰冻敌人，但附魔有使用次数限制，用完后就变成普通武器）。

7.右键格挡时盾牌会减耐久，注意经常捡敌人丢下的新盾牌替换。

半路上瑟拉芬出现，说前面是片古战场，暂时给他们提供“龙息术”御敌。闪电复活了战场上大量尸体，这时两人掉落进一个洞窟，周围出现大量骷髅，好在这个法术很给力（Q键准备，然后Q键施法）。

8.推开旁边的雕像，捡起火把点燃。在地道里找到金币，过吊桥找到水晶，最后来到一个大厅，开始如果走另一条路会直接到这个大厅。



经过这个武器架以后，左前方的草丛是可以砍开的，虽然不算是秘密地点，但可以拿到不少金币

大厅对面有个魔法阵，出现了一只恶魔，好在伊劳拉射断拉索，卡迪克推倒雕像砸破墙壁，两人才得以逃生。出去后碰到瑟拉芬，她说遭遇的这些危险是因为伊劳拉这个非人类拾起了死亡之石的缘故。她让两人将水晶交给她换取力量，之后让两人去不远的戴法（Dyfed）找镇长，也就是她父亲，但不要提起碰到她的事情，他已经有够多烦恼了。

9.使用水晶就类似于天赋树一样，可以把水晶分配在一些技能或法术上。按左Shift键切换技能和法术天赋，按Ctrl键切换角色。分配后还需要给技能设定1～4的快捷键。

HUNTED THE DEMON'S FORGE 第一章 戴法镇（Town of Dyfed）

两人来到戴法镇，街上空无一人，气氛有些诡异。

1.在出发点射断绳索让街右侧房子的招牌砸开门，里面是秘密地点，有个水晶。

在接近一栋房子时碰到一个沃加人在残害村民，这些往日里胆小的怪物居然主动袭击两人。

2.到第一道拱门前，左边屋子可以用刚才的办法打开，里面是秘密地点。

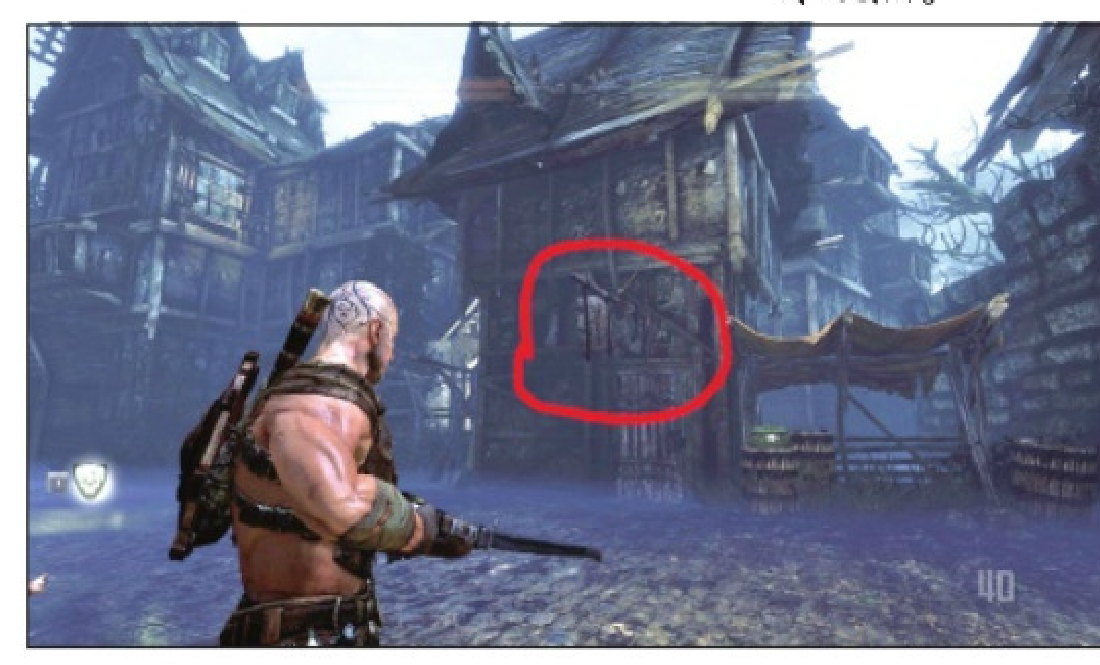
3.合力打开门后，转身找到龙之泪。

4.转过两个拐角射断绳索放下一个俘虏。

5.前面不远右边小巷是死亡之石尸体。

6.走过狭窄木梁后，右前方看到附魔武器架，同样射落招牌进屋，这里是秘密地点。

7.出屋往前进方向走，射杀前面沃加人后，左边小巷尽头有水晶。



射开道路右边这道门上方的招牌，就可以把门撞开，里面是第一个秘密地点

8.前进会看到右边有座木桥，战斗时注意不要射到拉索，等下可以过去找到两个罐子。

9.不要下楼梯，走过木板前面有个水晶。

10.合力打开门后，白光处可升级技能，水晶柱可切换角色，以下这种地方称为升级点。

11.通过升级点后前面有个俘虏。

12.射击楼上炸弹炸开墙进屋上楼，走到缺口边缘射击下方屋内炸弹把墙炸开，进去是秘密地点，有个水晶。

13.地板碎掉掉下去后，射招牌进入右前方屋子，这里是秘密地点，有

俘虏和钱箱。

14.通过大火堆后找到水晶。

15.合力开门后来到火堆处会有提示，点燃右边火盆打开闸门，找到龙之泪。确保箭上有火，砍碎木板继续前进来到一张会说话的古老石脸处。这是第一个谜题。卡迪克踩住机关，伊劳拉射击眼睛，即可打开地道。沿深邃的通道一直下去来到藏宝室，这里有附魔武器、3个水晶和金币。原路出去时会遭遇一只精英骷髅，不要硬扛，要注意躲避攻击。


进屋上楼后走到边缘，射击下方的炸弹可以把墙炸开，后面是秘密地点

16.到一个方水池边，翻过旁边的推车来到秘密地点，找到俘虏。

途中发现平时只会杀戮的沃加人居然抓走大批俘虏，为了阻止他们，卡迪克和伊劳拉引爆了卫兵们在桥上安置的炸弹。

17.白光旁是死亡之石尸体。

18.合力开门出去射招牌打开右前方屋子，里面是秘密地点。

两人夺取沃加人带来的投掷器消灭了大量敌人后，一些逃过来的卫兵和村民给他们指了路。

19.消灭大量敌人后上楼梯，射杀塔楼上的狙击手。然后射塔楼上的招牌撞开下层的门，引爆里面的炸弹，再从侧面射爆再下一层的炸弹，就可以进入底层，这里是秘密地点，找到水晶。

20.经过白光处来到有多座雕像的院子。到对面后到左边角落阅读提示，然后卡迪克把车子推开，就可以点燃火箭，回院子射击雕像提着的火盆将暗门打开，里面是龙之泪。

两人来到城镇广场，发现沃加人占据了中央的钟楼，居高临下攻击城镇中心。他们突破重重阻碍，夺取了敌人的投掷器，用它射毁了钟楼，解除了威胁。镇长把他们领进了自己藏身的金库。他说沃加人许多年来都是躲在城镇下面的地城中，最近是因为喝了一种奇怪的银光药水而变得强力并充满攻击性，他们抓走了他的女儿。一番讨价还价之后，两人答应通过密道前往要塞，通过那里的井进入地城救人。

21.进入地道来到升级点，旁边白骨堆处有具死亡之石尸体。

22.进入通道来到阶梯处，先去左边岔路尽头拿个钱箱，再回来上阶梯，一张石脸挡路，让两人带来“碧蓝光芒”才能放行。在旁边点燃火箭，回到水晶柱处，点燃壁上的火盆打开密道，这里有口奇特的棺材。角落的石板上（必须调查石板才能开始开始任务）写着：这里躺着三兄弟之首，持有魔法钥匙。找到4个符石，封印才能打开。前面就是红色符石，进入地道经过透光处，在拐角让卡迪克把墙壁推开，进去后注意踩上圆形机关的话会射出毒箭。再往里走途中右边岔路找到黄色符石，再往里走的时候一只大蜘蛛跳出来抓住了伊劳拉，被挣脱后又溜走了。尽头是一个蓝紫色火盆，在那里点燃火箭。回岔路口往右继续前进，上了长长的阶梯，前面通道口有铁枪挡住。右边的墙可以推开，但暂时不用理会。往左边走，点燃栅栏后面的火盆打开对面的密室，进去拿到紫色符石。回到刚才的墙边将它推开，进去先到右边拿到绿色符石和钱箱，再去另一边找到大量骷髅兵和两个钱箱。进入通道，到左边岔路找到水晶。由通道尽头落下去回到石棺处。用符石打开大门进入藏宝室，里面有两个附魔武器架。这时棺材移开，三兄弟之一愤怒地爬了起来，击败它后得到了一个蓝色晶球。进藏宝室拿东西，然后点燃火箭，回到石脸处点燃眼睛打开通道。

23.出地道后往前走到谷仓外有钱箱，谷仓内有个俘虏。

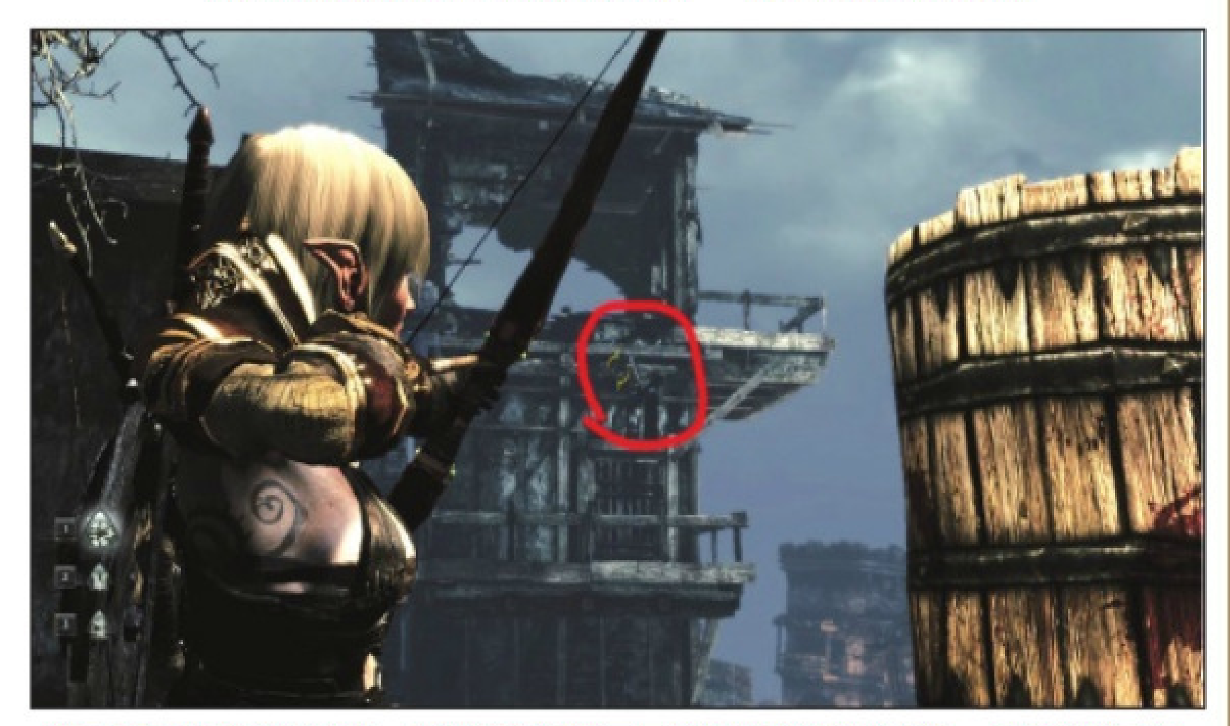
24.进木屋后在左边隔间找到水晶。阶梯旁的门口出去找到死亡之石尸体。

25.到农田里以后，往前不远左边两个稻草人之间的草丛可以砍开，后面是秘密地点。

26.再往前不远，右边两个稻草人之间草丛可以砍开，后面是秘密地点。

两人进入要塞时，在城门遭到了沃加人的伏击，被困在院子里承受城墙上弓箭手的攻击。敌人由一个背后有蜘蛛触手的沃加法师指挥，消灭它后，两人用死亡之石看到了它的过去，一个效忠于“黑暗女王”的沃加法师给沃加人提供那种神秘的液体，让他们抓俘虏回来。瑟拉芬说他们能看到这些是因为死亡之石的力量随着持有者力量的增长而变得更强大，她劝两人在必要时也利用那种液体来对付强大的敌人。要塞中央是穿过地城的深井，两人直接跳了下去。


水池附近的推车可以翻过去，一路来到秘密地点


狙击手所在的塔楼上面数下来第二层的招牌可以射落，会露出后面的炸弹

HUNTED THE DEMON'S FORGE 第二章 戴法地城（Dungeon of Dyfed）

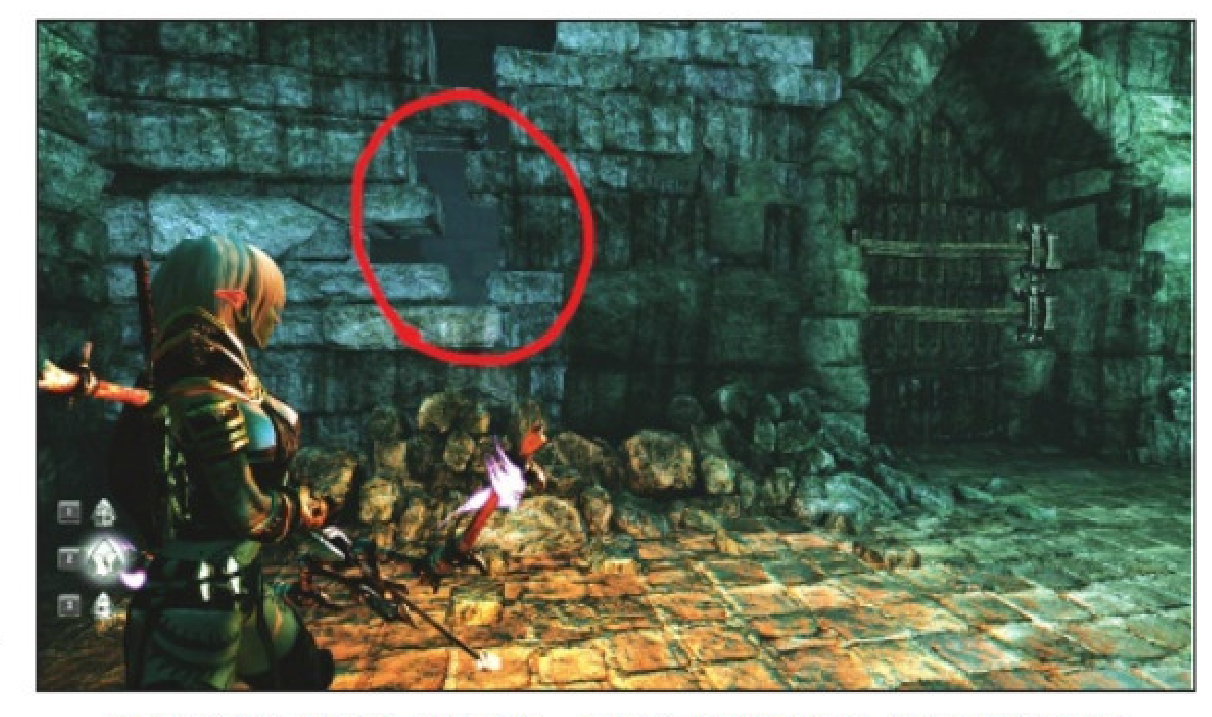
1.在井底砸碎前方的木板，来到秘密地点，有两个兵器架。

2.前进途中会看到死亡之石尸体。

3.前面不远左边凹处有个俘虏。

4.过桥走到尽头，这里火盆不断落下火花，让卡迪克推开墙找到钱箱。

5.在中间地上是圆形铁盘的大厅，往左到尽头踢开一道木门，在尽头找到水晶和附魔武器架。



在这个有两道门闩的门前，透过左边的墙洞点燃里面的火盆

6.回大厅上台阶是死亡之石尸体。继续上去进门找到钱箱，点燃火箭。再去大厅另一边角落，有两道门闩的门前，透过左边墙洞点燃里面的火盆开门。进去是秘密地点，找到水晶和附魔武器架。

7.离开大厅后途中碰到死亡之石尸体。点燃火盆照明，下台阶后中途右边凹处有只跳虫，这里是秘密地点，有个附魔武器架。

8.落到下层洞窟后，角落是死亡之石尸体。

9.通道里火盆后面的木板砍开，后面是龙之泪。走下旋转阶梯来到永恒墓穴，中央的亡者之书写着：“两人的骨灰撒在这里，被永远诅咒着，侵入此墓穴者”。进入通道绕到后面，走上一个活动平台。头顶有10口钟，射击附近的钟会产生吸力把平台吸过去。钟的排列类似于小键盘数字键，先移动到4号位置，进入通道。站在墙边火盆处，指挥卡迪克踩住开关点燃火盆，再用火箭烧毁入侵者尸体获得骨灰。回到平台处，移动到3号位置，宝箱里拿到钥匙。回到出发点，也就是0号位置，用钥匙开门进去，箱子里拿到心。再移动到9号位置，进去取得被诅咒者的骨灰。回到死亡之书处撒骨灰，拿到上层的2个水晶和附魔武器架。

10.回到洞穴继续前进，落到下层后角落找到死亡之石尸体。

两人在行进途中碰到一个逃出来的村民，他说镇长的女儿是第一批被抓来的，俘虏都被送去地城更深处了，之后来到一座监狱。

11.扳开关打开两侧的牢房，找到两个俘虏和一具死亡之石尸体。

12.打开铁栅到另一个大厅后先不管另一道铁栅，上楼来到监狱二层。扳动墙上开关打开囚室，救出两个俘虏。然后点燃火箭，踩上开关打开龙之泪所在囚室铁栅上方一个窗口，射碎里面的骷髅打开门，下去拿到龙之泪。

13.合力打开门后上第一道阶梯，前面通道里有道木栅（战斗中可能已经不小心射碎了），这里是秘密地点，有个水晶。

14.一路上去，看到通道尽头有道门时，先转左会看到墙上有3个骷髅头，全部射碎打开暗道，找到死亡之石尸体等。再让卡迪克推开这里的墙找到秘密地点，有个水晶。

15.到达水晶柱处确保控制伊劳拉。这里需要伊劳拉站在升降台上，让卡迪克转动绞索把平台放下去。途中射击旁边平台的炸弹消灭一些敌人，到底后不要管剩下的敌人，赶紧下台阶。旁边有根柱子，周围是木架子什么的，转过往下的楼梯口会看到柱子下方是炸弹，不要管冲上来的怪物，赶紧射爆炸弹，柱子就会炸倒，让卡迪克下来，怪物也会消失，拖久了卡迪克可能会被射死。

16.通道右边凹处有具死亡之石尸体。

打开门以后两人来到一个很大的洞窟，在下面的桥上俘虏正源源不断地通过，而远处似乎有只体积硕大无比的蜘蛛，那就是沃加人的黑暗女王么？

17.下坡来到两尊石像鬼雕塑处，右边岔道尽头有具死亡之石尸体。

穿过刑讯室来到大洞窟下层，发现那只庞大的蜘蛛正在离开。

18.过木桥打开门来到一处井底，找到死亡之石尸体。再射击旁边的炸弹打开通道，里面是秘密地点，有个水晶。

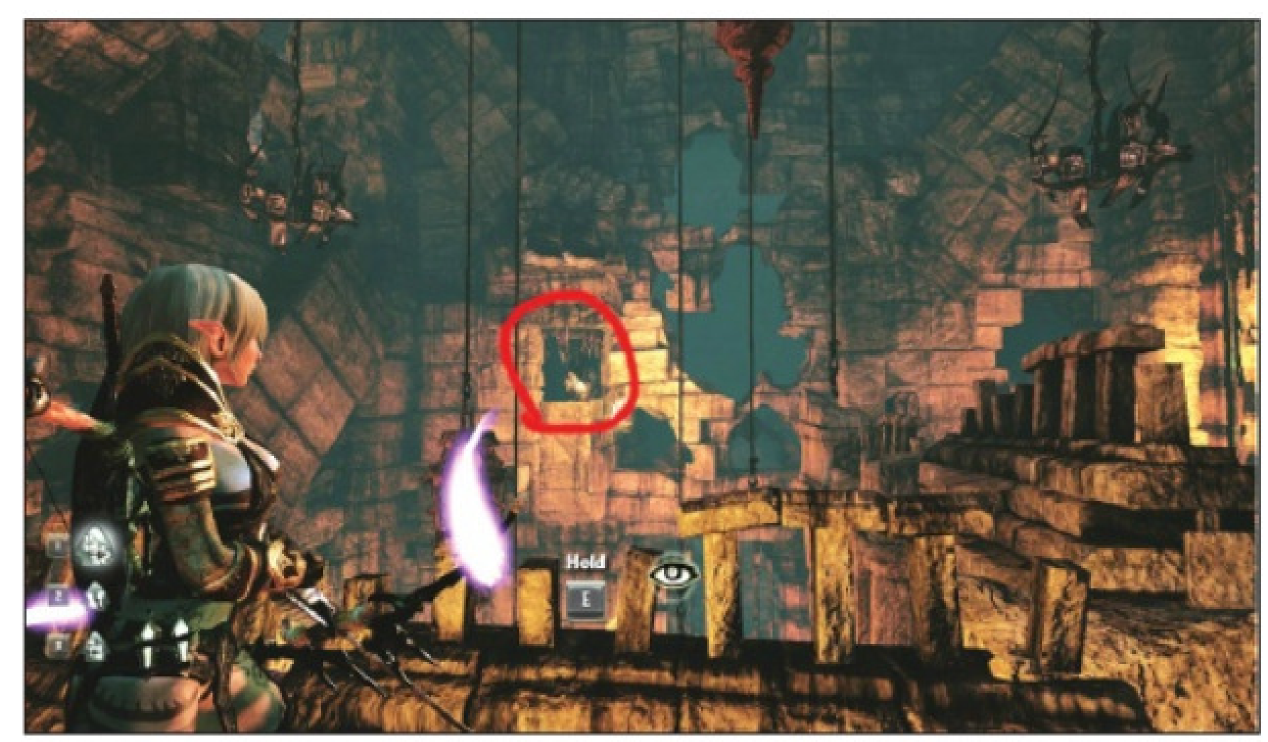
19.钻过低矮处后，右边有个俘虏。

20.下斜坡后，走到有尊石像鬼雕塑的边缘，让伊劳拉射击炸弹炸开下面的墙。再走下一段斜坡，角落墙后有具死亡之石尸体。再通过刚才炸开的缺口，这里是秘密地点，找到龙之泪和水晶。穿过另一边门口有具死亡之石尸体，提供这些宝藏的线索。

在一处地方两人遭到投掷器的攻击，两人冒着炮火冲出通道将其夺取，摧毁了两边的脚手架，阻止了源源不断的敌人。

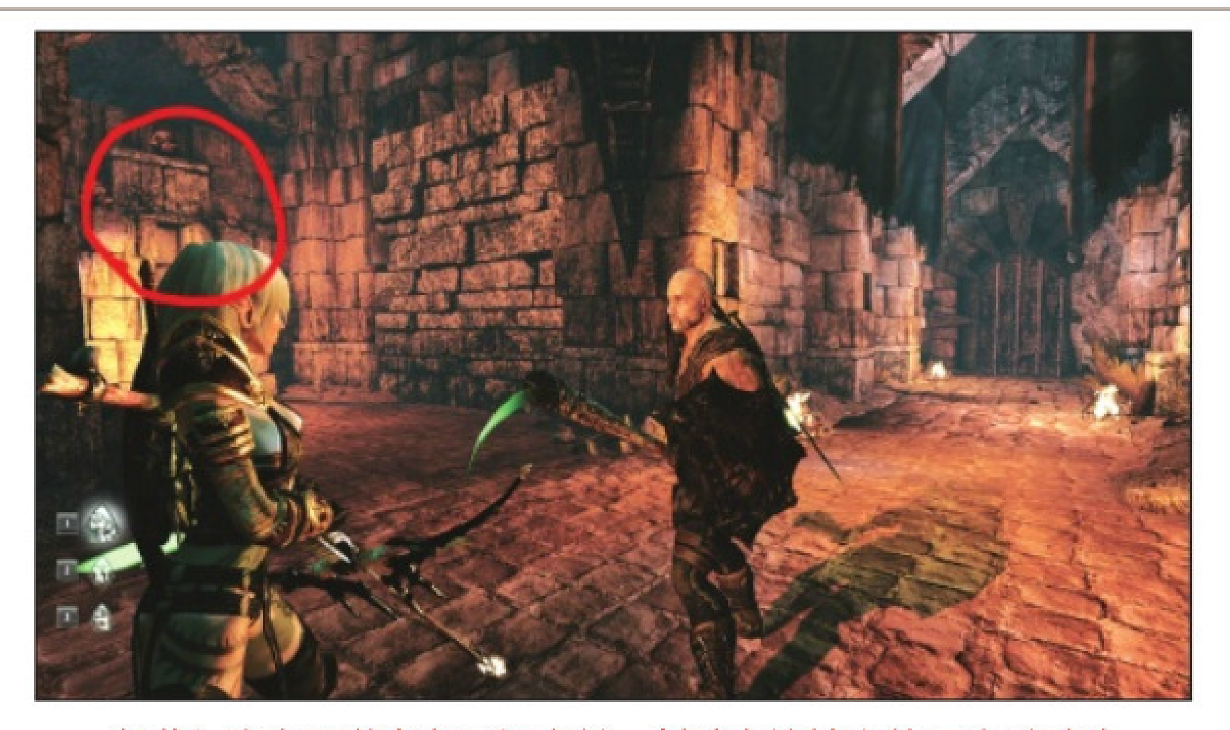
21.合力打开门，消灭敌人后，转身射碎门上方的骷髅头。走下门边的阶梯，右边有个俘虏。炸开通道里面有个骷髅头。往另一边走，火盆处右边墙上有个骷髅头。往左走来到门前，上方是最后一个骷髅头。里面是秘密地点，有水晶和附魔武器架。

途中两人发现蜘蛛换下来的巨大的壳，这



打开这个窗口后射击里面的东西，就可以打开楼下的门拿到龙之泪

怪物还不够大么？


在进入这个通道合力开门之前，射碎左边墙上的三个骷髅头

22.跳下壳下方的洞后，在拐角处砍开挡路木板来到一处地下墓穴。跳下水晶柱旁边的洞会找到一个水晶。穿过地道来到一间墓室，有具同样的石棺。通道里一张石脸说：这里是三兄弟之二的墓穴，守护着宝藏。要得到埋藏在此的钥匙，需带回在阴暗中茂盛的生命。继续深入墓穴，经过一道小瀑布，不远处找到绞盘关闭水流。点燃那里的火盆打开门，进去拿到一个骷髅头。回头用它打开另一道门，找到两个水晶、附魔武器架和一株紫色的植物。回石脸处烧掉植物进入藏宝室，击败老二的骷髅拿到红色晶球。

23.出墓穴前进至升级点，旁边是死亡之石尸体。

在洞穴深处两人发现了一盆沃加人所喝的银光液体，眼前出现大量的敌人，他们应该如瑟拉芬建议的那样利用它的力量吗？（不喝会有好结局，喝下的话会暂时变成无敌黑金刚，根据谁喝下药水，最后的结局会有不同）。

消灭敌人后两人发现了之前用死亡之石看到的沃加牧师，杀死他后观看他的过去，发现他们不是把俘虏喂给女王，而是提供给一个恶魔换取斯雷格（Sleg）——那种超级药水。他们似乎对这种药水上瘾了，如果它们把这药水喂给女王，那麻烦就大了。

24.在火盆边让伊劳拉点燃对面的火盆打开门可拿到钱箱。

在洞穴最深处两人遭遇了体积惊人的女王，一路逃跑到两部投掷器处，正好可以用来对付它，而女王被柱子卡住过不来，最后两人轰断巨大的石笋，正落在女王头顶上。之后瑟拉芬的灵魂再度出现，说她的实体和村民们一起被带出了地城，正通过古瓦德的荒野。如果他们不能阻止，很多人会死去，但她不肯说出原因，只说救出她以后就会明白，这令伊劳拉很不放心。

25.与女王战斗中途提示任务更新后攻击石笋，太慢的话就会Game Over。

HUNTED THE DEMON'S FORGE 第三章 古瓦德的荒野（The Wilds of Govad）

1.过桥途中救下俘虏。

2.经过升级点后救下俘虏。

3.跳下去到废墟外，右边的草可以砍开，那里是秘密地点。

4.碰到一个卫兵谈话后，砍开路边草丛找到死亡之石尸体。然后炸断桥来垫脚，来到秘密地点，找到水晶和钱箱。

两人夺取沃加人的投石器炸开挡路的石头，解救了一批逃脱的村民，他们并不知道镇长女儿的下落，不过有个叫普雷多的人，他是这些脱逃者的头领，他被沃加人重新抓住了，如果能救出他，也许会问出线索。二人深入森林，经过升级点后，途中路边有个女村民在不断反复说着：“你们要把我带到哪里去？说话呀你们这些该死的怪物！”沃加人肯定是受不了她的反复唠叨，所以把她丢这儿了。

5.经过那个女唐僧后来到岔路口，右边有具死亡之石尸体。

6.一场战斗后往左前方走来到篝火旁找到水晶。

7.过桥后到小瀑布后找到水晶。

8.另一场战斗后，途中顺左边小溪走来到秘密地点，找到钱箱。

9.落到下层后进入左前方山洞救出俘虏。

10.走到有斯雷格的台子上后开始出现多波敌人，其中威胁极大的是后面每波都有大量的狙击手，而台子上的两个掩体都躲不过敌人的火力。控制伊劳拉的话，蹲着是死，冲过去也是死，更麻烦的是同伴会坚持站在台子上当箭靶，拖太久了复活药水用完也是死。这里需要很多运气，如果实在没办法就喝斯雷格吧。

11.合力开门后旁边是死亡之石尸体。

12.清空敌人营地（别担心，数量比刚才少多了）后进入洞穴救出俘虏。

救出普雷多后得知他们不是戴法人，而是被沃加人从另外一个城镇抓来的，他说沃加人把俘虏都送到神殿的废墟去了。

13.到升级点处砍开门右边的木板，前进到一个小营地找到死亡之石尸体。从旁边竹林缝隙中钻过去，上山踩开关进入废墟，古老的石脸出了一个谜题：“找到像黑夜一样的羽毛，有着闪亮花瓣的植物，岩石般坚硬的冰冻树脂，在一个坑里点燃，带给我燃烧的光芒。”下山途中跳下山坡找到发光的花，回到小营地，砍开另一边草丛，让伊劳拉射落上方树枝上乌鸦的羽毛，再往前在山洞中找到琥珀。回营地点燃篝火，让伊劳拉点燃火箭，再到废墟点燃石脸的眼窝，进去找到两个水晶和附魔武器架。


跳下去来到一个废墟外，先往右边走，砍开草丛后面是秘密地点

14.回到升

级点合力开门，往前几步拐到左边，这里是秘密地点，有龙之泪。

15.前进来到第1个沃加营地，消灭几个敌人，不要让敌人接近号角来召唤援兵。这里有俘虏，但敌人有时会在战斗中跑去杀俘虏，不管你有没有把他们救下来。因此既要顾到号角，又要顾到俘虏，非常烦人。到第2个营地救出俘虏。第3个营地号角在左侧，有两名俘虏。第4个营地号角在右边树旁，有3名俘虏。第5个营地篝火边各有一个号角和4个俘虏，尽量多用冲锋杀得快些。营地出口左边的草丛可以砍开，后面是秘密地点，有水晶。



从这里绕到小瀑布后面会找到水晶

16.从岩石间挤过，废墟外山坡上有具死亡之石尸体。

17.用投掷器消灭敌人后进入神殿入口，打开门之前，右边是死亡之石尸体。

18.炸开一边的石头，用绞盘升起平衡板。在同伴站在一头的时候赶紧跑到另一头去。通过第2块平衡板后，进通道上阶梯前，左边阶梯下去有具死亡之石尸体，灵魂说杀死4只啄食他尸骨的乌鸦的话就会透露宝藏的埋藏处。第1只乌鸦就在附近的柱子最顶上，第2只乌鸦在附近枯树上，第3只在通道口另一侧阶梯处，第4只在第2块平衡板附近的平台上。杀完后回去跟尸体谈话，得知宝藏所在。进通道走上一小段阶梯，推开左边墙壁找到龙之泪。

在神殿中两人发现沃加人在跟一些牛头人用村民交换斯雷格，瑟拉芬可没提到这些。伊劳拉更是不满，因为牛头人是杀害她族人的凶手。很快两人在白光处碰到瑟拉芬的灵魂，她回避了问题，只说这些怪物背后的指使者很危险。

19.与瑟拉芬灵魂谈话后，在院子里与大量敌人战斗时，靠近角落有尊雕像，摧毁算秘密地点，藏着一个水晶。

20.经过升级点，通过地板塌陷区域后角落是死亡之石尸体。

二人走出神殿后发现牛头人正用船只把村民运走。

21.用投掷器轰杀大量牛头后，下坡进门从岩石缝中挤过，路边有具死亡之石尸体。砍开左边的草丛找到另一具。

22.前进到一处小丘，有盆斯雷格，然后出现大量敌人。注意优先冲锋秒杀狙击手，只有一波两只牛头+牧师难缠些。

23.到升级点后，阅读附近的石板。然后踩住附近的开关，石脸处燃起火焰。让伊劳拉点燃火箭，然后到燃烧石脸所朝向的另一张石脸处将其点燃，这样重复，最后一张点燃的石脸面对的墙壁可以推开，后面是死亡之石尸体和水晶。

这具死亡之石尸体原本是戴法的战士，参加过古代的大战。它说有些战士曾被魔法变成某种怪物以具备对抗卡拉莫牛头人的实力，他们就是沃加人。

24.之后砍开对面的木板进入一座墓穴，进入通道后先到右边找到死亡之石尸体。回头右边有个淹水的地道，往左边走来到小山洞，阅读古书了解线索。推开墙拿到钥匙，回到通道里往另一边走，打开铁栅。进去后进左边通道关掉瀑布，然后让伊劳拉点燃小船。石脸说出了谜题。进入旁边的门，让伊劳拉点燃通道尽头的火盆，然后踩住开关。过桥扳开关让桥固定。点燃两边的挂毯进入后面密室，找到附魔武器架和水晶。把绞盘转动3次，回到之前淹水的通道处，现在可以下去了，在深处找到两个水晶和附魔武器架。再从大蜘蛛出来的地道上去，找到一个水晶。出门回到外面。

两人在码头发现一个黑暗女巫正在指挥，杀死她以后发现她就是那个恶魔派来对付两人的。上游的黎亚城燃起大火，事情似乎越来越复杂了。



路边看到死亡之石尸体，这里旁边的草丛可以砍开，会找到另外一具死亡之石尸体

HUNTED THE DEMON'S FORGE 第四章 黎亚城（City of Lyr）

1.前进到水晶柱处，砍开左边木板。到石板处先往左走落到出发点背后，这里是秘密地点，有个水晶。

2.回去阅读石板，然后进入旁边的院子。踩开关点火，点燃墙上3个火盆，把3根断柱推过去，打开地洞。跳下去来到三兄弟之三的墓穴。往左走到边缘让伊劳拉点燃中间平台上的火盆，走到那里引燃跳下来地方的火盆。再通过搭起的桥绕到墙边，引燃柱子处的火盆。过去经过棺材打开宝箱，击败兄弟之三的骷髅拿到黄色晶球。到石脸处进入密室拿到附魔武器。到水池另一边开门离开墓穴，门口有具死亡之石尸体，上去往右上阶梯找到另一具尸体。

两人碰到一个卫兵，得知黎亚城已遭围攻3周了，他们截获了一艘装戴法俘虏的船只，已经把他们送去黎亚王所在的圣女旅店了。

3.龙被轰落，院子里的战斗结束后，走上角落阶梯找到死亡之石尸体。

4.壁炉上有个骷髅头，请求帮忙找回它的骨头以摆脱巫师的诅咒。骨头分散在院子里，会闪光，很好找。之后壁炉燃起碧火，骷髅头请求把火焰带给在它背后的爱人。上阶梯透过缺口点燃下面的壁炉移开墙壁，进去拿到两个水晶和附魔武器架。跟骷髅头对话后得知宝藏所在地。到院子里几个火堆处，翻过矮墙将挂着黑心盾牌的墙壁推开，后面是龙之泪。



进入旅店后，要打破3个这种红色的圣罐来找到隐藏的宝藏

5.击败女巫后，从二楼着火的建筑中救出俘虏。

6.在牛头战沃加的院子，引爆炸弹炸开墙壁，找到水晶。

7.跳过缺口落到地上，前方角落是死亡之石尸体。

8.在一个院子看到远处有巨大的食人魔路过。进门往左来到秘密地点，有个水晶。

两人找到了残破的旅店，垂死的士兵说情况危险，黎亚王带着村民上楼往沟渠方向转移了。

9.动画过后，转身角落是死亡之石尸体。

10.进入旅店，靠近楼梯的角落有具死亡之石尸体，提示打破3个圣罐。一个就在壁炉旁边架子上，一个在靠近窗户的角落，战斗中可能已经无意中打碎，还有一个在楼梯下面。之后让伊劳拉烧掉另一个角落的圣女挂毯，墙壁移开露出后面的附魔武器架和龙之泪。

11.到四楼落到下层，救出俘虏（可能战斗中已经被伊劳拉救出）。

12.来到街上，往前走不远右边黑暗角落是死亡之石尸体，左边房子里有个俘虏。然后进入小巷阅读石板，上面说有个士兵把盾给了他离开的妻子，然后在码头守护着宝藏。

两人找到了黎亚王，他说的故事却令两人大吃一惊：原来这一切背后的元凶就是他们的同行，传奇的雇佣兵——猎龙者亚努因（Annuvin）。多年前有只黑龙肆虐黎亚王国，国王雇佣他前去卡拉莫的地下屠龙，还给了他死亡之石，后来就失去了消息，直到派人去调查，才发现亚努因以卡拉莫为堡垒，聚集了牛头人和沃加人等各种邪恶势力，开始侵略各国。更令两人吃惊的是，黎亚人的确截获了戴法镇长的女儿，可这村姑根本就不是瑟拉芬！黎亚王没有理由说谎，这到底是怎么回事？卡迪克本想把她领回去领赏就算了，但伊劳拉却劝他当一回英雄，一同前往卡拉莫。

13.上阶梯后推开右边的墙，屋里的书写着：士兵的爱人返航了，但是士兵忘记点燃灯火，结果船只在礁石上撞毁了。现在点燃灯火，让那妻子的灵魂可以回来。

14.夺取弩机消灭一堆沃加后（其实弩机转动太慢不太好用），不要进门，到场地的另一头可找到俘虏。回到弩机处走到河边找到水晶，在火堆旁指挥伊劳拉点燃墙头的火盆，士兵妻子的灵魂就会拿着盾过来，接下就完成了任务。

两人在图书馆门口见到了瑟拉芬，她承认欺骗了两人，想利用他们来对付背叛了她的亚努因，到了这种地步也只能继续合作啦。

15.水晶柱旁是死亡之石尸体。

16.进入院子出现一只恶魔，在它被护罩保护时摧毁上面的4具尸体来解除。它会发射火球，有时会展开双臂抬脚，然后用力踩踏向四周发出冲击波，等它放完冲上去砍一会儿然后再跑开。最致命的技能是一个超大范围的血圈，如果置身其中就是疾跑出来也要丢半条命，不过好在战斗期间还会不断刷新骷髅来提供药水。

HUNTED THE DEMON'S FORGE 第五章 卡拉莫外围（Outskirts of Kala Moor）

1.钻过墙洞消灭一批敌人，回到洞口上旁边斜坡找到紫护臂。

2.在有弓箭手的桥下有具死亡之石尸体。上坡用弩机消灭大量敌人后，下坡在桥下另一侧找到两个水晶，往前行不远路左边是死亡之石尸体。

3.来到一片砍伐出的荒地，会出现大量敌人，包括一只恶魔。恶魔威胁极大，控制卡迪克的话很难杀，可以趁同伴给Buff的时候抓住机会上去猛砍，打完进门找到两个水晶和死亡之石尸体。

4.经过岩浆池上坡后，看到前方吊着一块方石，往右走找到水晶和死亡之石尸体。

5.合力开门之前，向另一边走找到水晶。

6.穿过地道（会提示任务更新）后下坡，往左拐来到秘密地点。

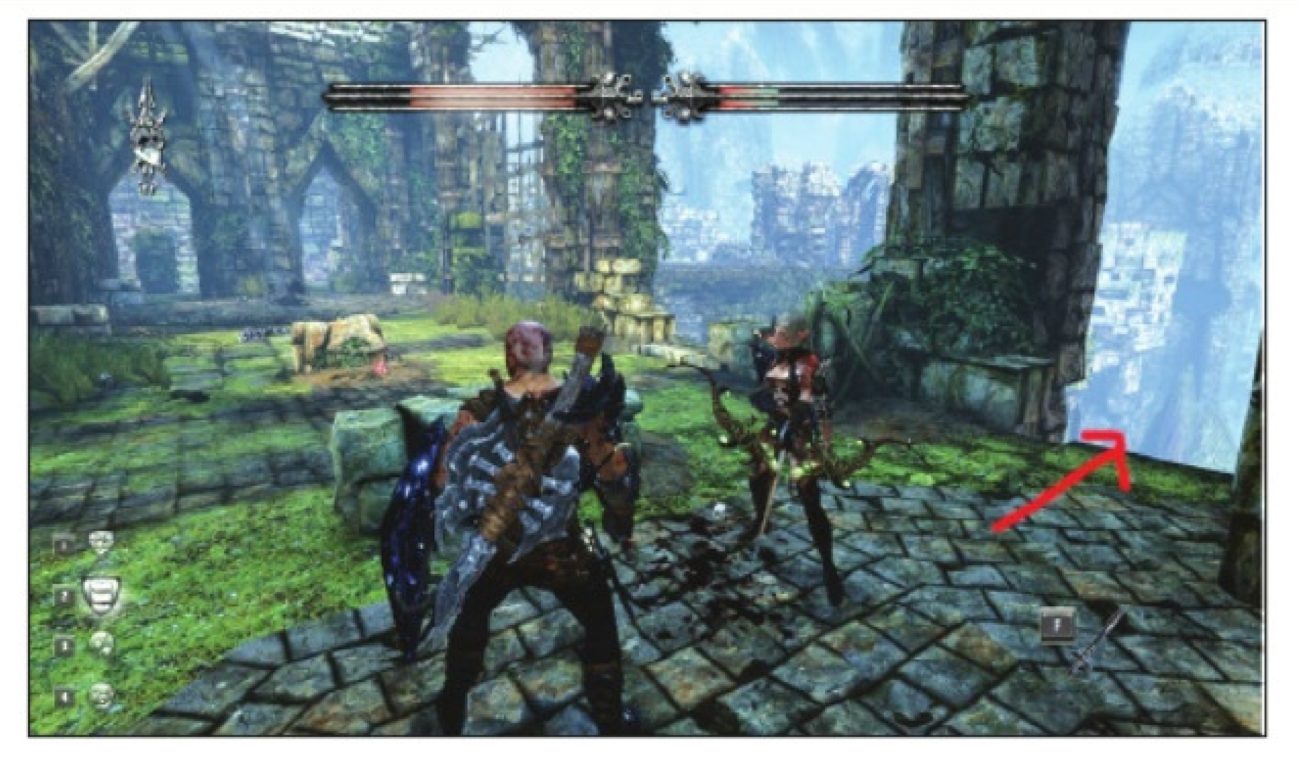
7.从桥下的缝隙挤过后，往右走会找到死亡之石尸体。


前面吊着一块方石，从这里往右走会找到水晶和死亡之石尸体

8.进入下水道消灭一堆虫子后，炸开墙壁来到秘密地点，有水晶和附魔武器。

9.到下一个大房间消灭骷髅和虫子后，墙边污水中是死亡之石尸体。

10.到下一个房间炸开喷水石脸旁边墙壁，来到秘密地点，有水晶和附魔武器。


从右边这个缺口落下去会找到金币和龙之泪，同时也避开了弩机的攻击

11.炸开通道后上去解救俘虏。

12.沿一些木平台往上，途中一个敌人跑过来木板塌陷掉了下去。这里旁边的墙里有不少尸骨，左边的墙可以推开。炸开通道下去来到秘密地点，有两个水晶，还有附魔武器和龙之泪。

两人穿过下水道，绕开敌人的防御来到了第一道城墙上，但是大多数桥梁断裂，还得设法到第二道城墙上，才能进入内部的要塞。

13.下楼梯消灭一堆敌人后，回头到楼梯下方找到死亡之石尸体。

14.过桥前向往左找到水晶。

15.经过升级点，前进途中看到前面角落是死亡之石尸体。

16.穿过拱门前面有部弩机，这里往右到边缘落到下层找到金币，往前走找到龙之泪。

17.钻过墙洞消灭女巫，窗边是死亡之石尸体。

18.在下水道中接近升级点时碰到死亡之石尸体。

19.经过白光处开门后有盆斯雷格，不过这次的敌人远没有那么难对付。

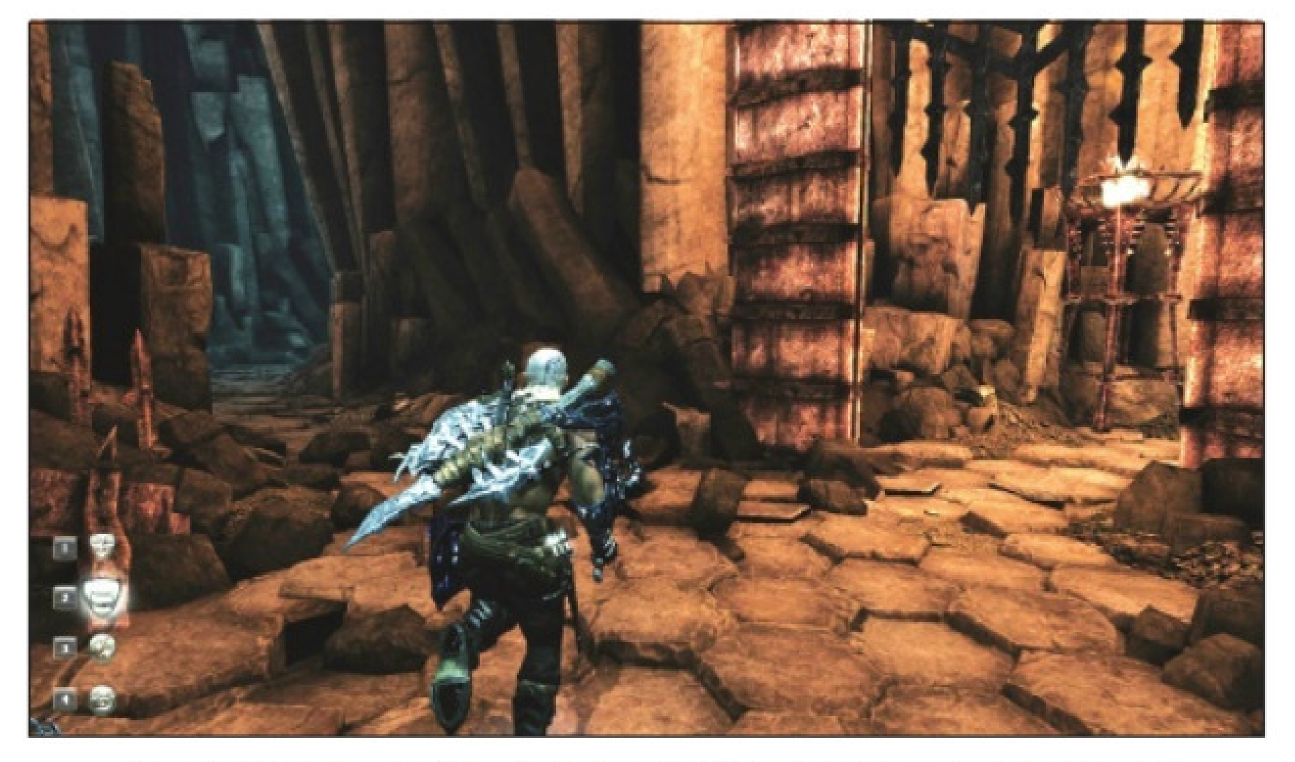
出门后发现黑龙在空中盘旋，两人利用投掷器将其消灭。然后下到要塞中的深渊，在黑龙尸体处使用石头，得知它们曾经被戴法王利用死亡之石控制，后来它们中最强的两只将其杀死。再后来亚努因又带着死亡之石来控制了它们，但之后死亡之石被他最信任的人偷走，为了防止黑龙被对方控制，他挖出了黑龙的眼睛并将它们锁在深渊中。

20.黑龙战开始后赶紧跑下阶梯，使用左边的投掷器，打一发，黑龙吸气的时候放掉投掷器，疾跑躲避火球，再迅速跑回来控制投掷器。打掉约三分之一血后换另外一边的投掷器，然后黑龙会飞到中间处，利用任何一边的投掷器都能打到。中间可冲锋消灭一些骷髅，但主要是掉蓝瓶，不要花太多时间在骷髅上，尽快把黑龙轰掉，拖太久后面不断出现红色骷髅很难打。

HUNTED THE DEMON'S FORGE 第六章 卡拉莫深渊（The Depths of Kala Moor）

1.过桥消灭敌人，进入通道前往右走找到水晶和死亡之石尸体。

2.进入通道后往左走，如果之前取得了三兄弟持有的3个晶球，石脸就会打开。进去后在古书处阅读谜题。进入里面的大厅，先射断两边盾牌处的链子。然后推动右边的柱子到射入的光线处点燃顶上的火盆。再分别踩住开关让另一边柱子处燃起火焰。最后指挥伊劳拉射箭穿透两边火盆将火焰带到石脸处，搭起铁桥。进入墓室消灭三兄弟父亲的骷髅，拿到王冠。用它打开铁桥边另一道门，进去拿到3个水晶以及两件快速的紫色武器水晶剑和水晶弓（同伴不会自动拾取，要去水晶柱处换人来拿）。


如果之前找齐了晶球，进入通道后先往左边走，去拿终极武器

3.来到一个有很多牢笼的房间，右边角落是死亡之石尸体。

4.过桥后先不要上坡，往右走上牢笼间的另一道坡，上去往左来到秘密地点，找到水晶和附魔武器。另一边斜坡下去还有一个附魔武器。

两人在途中找到了一个重伤的村民，伊劳拉竟建议将他杀死然后用死亡之石获取线索！这并不是她的风格，这时瑟拉芬出现并鼓动两人，卡迪克完全无法接受，但伊劳拉竟失去控制，趁他不注意将村民杀死。村民的灵魂透露他是俘虏们的头领，其他人都被亚努因的手下带到一个装满斯雷格的池子处献祭掉了。


上坡之前先往这个方向走，可以找到秘密地点

5.离开升级点来到另一个升降台处。往左走在火盆处点燃火箭，进入旁边的通道引燃吊着的龙头骨下方的火盆，然后出去到通道左边外侧，让卡迪克推开墙壁，进去来到秘密地点，找到龙之泪。

6.用弩机消灭一堆敌人后，出洞穴往左找到死亡之石尸体。

7.来到一个平台上有盆斯雷格，不过别担心，装备好技能满，敌人又大量掉药水，多舍得用冲锋以及Buff同伴，还是很好打的。

8.来到一个房间，水晶柱附近的龙骨是死亡之石尸体。

到洞穴外侧让卡迪克推开墙壁就可以拿到最后一颗龙之泪

在地底深处，两人找到另一具巨龙的骨骸，它是杀死戴法王的两条巨龙之一。之前路上通过死亡之石已经了解到，在远古大战中，戴法和卡拉莫双方用尽手段，戴法王用魔法把战士变成了沃加来对抗卡拉莫的牛头人，但卡拉莫王向地底挖掘，在那里获得了恶魔的协助。但就在他们即将胜利时，戴法王从一个神秘的金发白袍女人处获得了死亡之石，控制黑龙扭转了局面。戴法王派黑龙消灭了卡拉莫后，其中最强的一只黑龙被一股力量吸引到地底的银光池边，喝下了斯雷格，摆脱了死亡之石的控制，飞回去摧毁了戴法，杀死了戴法王，然后回到池边沉睡了几个世纪。最后它被自己的配偶唤醒，但它变得非常怪异，出其不意地将其配偶杀死，令它的灵魂从此困在生与死之间。

9.在大厅击败恶魔后，进入入口边新打开的通道，在火盆左边找到死亡之石尸体，她是卡拉莫王后的侍女。原来当年国王为了击败对手挖掘出了斯雷格池，她目睹国王昂在池边疯狂地杀死了王后。而根据她描述的样子，王后就是后来那个给戴法王提供死亡之石的神秘女子。

最后在银光池边两人见到了那个恶魔——罪魁祸首亚努因。他居然跳入池中，变得巨大无比。

10.亚努因不会移动，池边会不断召唤出骷髅兵，杀死后又会重新刷新，骷髅兵很脆弱，一如既往地充当提供药水的角色，不过有时也会成为致命的威胁。亚努因的技能主要有3个。第2个是低头双手握拳作捶胸状，之后就会开始大吐口水，落在两人所站的区域爆炸。平时应该保持在一个掩体附近，看到他用这招就慢慢跑向另一个掩体。第2招比较少用，他会吐出几个透明的骷髅头，被击中会造成很高伤害，掩体似乎很难挡住，经常是从旁边绕过来的，似乎也砍不掉。第3招是最需要提防的。他双手探入池中抄起一些斯雷格，然后发出一道冲击波，被击中时如果不是满血就会被秒，必须蹲在掩体后才能躲过。这一战的关键就是随时保持在掩体附近，如果附近有骷髅而亚努因快要用冲击波了就赶紧冲锋秒掉骷髅然后再蹲下，否则会被骷髅打得站起。每过一段时间，亚努因会发出沉重的吸气声，他会从面前4根柱子中随机的一根吸取能量，会看到一缕银丝从他口中连到柱子处。这时要赶紧冲刺到那根柱子处，如果近距离内有骷髅要迅速秒掉，然后先按E，再快速猛击空格，并祈祷在有骷髅上来打断之前卡拉克能停止发呆将柱子推倒。推倒两根柱子后骷髅刷新会增加，之后亚努因吸能量的间隔也会更久。4根柱子都被推倒后，还需要继续攻击亚努因胸部才能将其消灭。



千万不要远离掩体，以便随时可以蹲下来躲避亚努因的冲击波

最后亚努因沉入池中，两人使用死亡之石了解他的过去，原来他和瑟拉芬等人杀到池边后，经过一场恶战终于杀死了那只发狂杀死配偶的黑龙，瑟拉芬高兴地上前与他相拥，却不料亚努因眼中放出银光，竟一刀将瑟拉芬捅死。

这时瑟拉芬的灵魂出现解释这一切，说她的目标其实一直就不是复仇，而是救赎，救赎她自己和她的爱人。这个银光池本身就是一个远古的邪恶生物，它没有形态，必须占据凡人的身体来行动。这个凡人必须是自愿接受它的力量，必须是愿意牺牲自己最亲近的人的，必须是比前一个宿主更加强大、能够将其击败的。她的阴谋就是让两人来到这个池边，取代亚努因，使她和亚努因可以得到解脱。

结局一：卡迪克认为他们绝不会变成斯雷格的奴隶，但瑟拉芬说已经太晚了，为了自己的好处，他们曾经自愿喝下过斯雷格，已经无法拒绝这种力量。这时卡迪克听到身后的动静，伊劳拉已经弯弓搭箭……

如果卡迪克和伊劳拉两人之一曾经喝下斯雷格，喝下的那个将会杀死另一个。如果两人都喝过，似乎是先喝过的那个杀死另外一个。

结局二：瑟拉芬低估了卡迪克和伊劳拉，两人并没有受到诱惑。卡迪克摧毁了死亡之石，瑟拉芬也随之消亡。将银光池深埋在地底，两人又继续拌着嘴寻找新的任务和冒险。只是他们没有想到的是，在废墟当中，一只受到豺狼威胁的老鼠眼中突然冒出了银光……

bluesky："穿越剧"相信大家已经看了不少，不过剧情大都是从现代去往古代，而本文则是以游戏"古剑奇谭"中的人物为主角，"穿越"到了民国年间。会有什么样的命运在等待他们呢？请看《天真无邪》。



天真无邪

■四川 戈衣

天真

战事胶着，不影响世人醉生梦死。

大都会舞厅里，一曲颤悠悠的《玫瑰啊玫瑰》千回百转，说不尽的婉转缠绵，台下几乎无人在听，纷纷沉迷于怀中舞女的檀口蛮腰。

大抵还是有几个听众的，例如角落里的方兰生和晋磊。方兰生皱着眉头看台上的歌女，感叹道："荒唐，荒唐啊！"

方兰生是秦川巨富方家的独子，旅居上海打理当地产业，说是打理，却不过是个彻头彻底的纨绔子弟，只顾玩乐。

旁边的晋磊以为他那颗不比黄豆大多少的爱国心忽然冒出来了，也不说什么，只是微微一笑。

"你看她穿得好似死了男人，"方兰生伸手指了指台上人，感叹道，"出来卖就放开点，扭扭捏捏的，长得再美又有什么意思？"

晋磊重重咳了几声，对方兰生的审美实在无法苟同。按方兰生的审美，身上非得花红柳绿、有着七八种颜色才叫美。那歌女素色的旗袍冷冷清清，声音无情，唱得却又说不出的深情，这种矛盾的美颇令他倾倒。

方兰生沉默了半晌，吞吞吐吐对晋磊说："我给你说件事……我最近，好像是恋爱了。"

晋磊眨了眨眼，问道："对方不会是我吧？"

方兰生脸皮薄，登时大怒，给了他一拳，两人在地上打成一团，旁人知他二人青梅竹马，打闹早是家常便饭，劝架是吃力不讨好，也都纷纷装作没看见。跳舞的避开他们，依旧跳得风生水起。两人打着打着，在舞女纷飞的裙袍下笑成一团。

方兰生这人奇怪得很，他喜欢艳丽的女人，总叫花魁红玉作陪，但素有洁癖，不许对方触碰自己，只是让对方唱曲跳舞，晋磊有阵子简直要怀疑他有断袖之癖，出入风月场合只是掩人耳目，后来才看出了些名堂。方兰生喜欢的竟是为红玉抚琴的小婢月言。那小婢穿得寡淡，无论如何都不是方兰生喜好的类型，但他竟有了些神魂颠倒的痴相，一双眼睛总是盯在月言身上，深情得要滴水。只是他爱面子，不愿教人看出来，晋磊也就装作不知情。

方兰生爱月言，但又为她和自己的审美不一致而感到遗憾，扭扭捏捏打赏了月言一些颜色能刺瞎人眼的首饰，月言受宠若惊地接了，但一次都没戴，惹得他更加痛苦了。红玉渐渐看出些门道，简直要笑破肚皮，她也不在意方兰生喜欢谁，只是不愿失了这金主，因此次次带着月言，正好多拿些打赏。

这厢，两人从地上爬起，方兰生露出一个潇洒的笑，扬长而去，晋磊理了理皱得不像话的西装，不动声色地看向台上，与歌女目光相接，朝她微微一笑。

方兰生颇有些附庸风雅，只不过审美独特，一直没有找到知音，如今又爱上了一个身份低微的小婢女，有时想起来，真是要为自己的高处不胜寒感动得落泪。

他想了一想，叫司机开车去自己在外置办的小公馆，又吩咐人把月言找来。他终于是下定决心了，要对心上人一吐衷情，但一想到怎么措词，脸皮就红了起来。



月言怯怯地来了，一身藕色的旗袍，两耳各一只小小的珍珠，见到方兰生，还未说话就先红了脸。

两人都是正襟危坐，场面颇有几分滑稽。

方兰生想来想去，心里还是很不喜对方的品味，简直要扑上去插她一脑袋的鲜花才满意，但月言那未语先脸红的少女情态，那羞涩如春水梨花的双眼，依旧让他心动，沉默了一阵子，他终于说道：“月言，也许你一直不知道，不过我素来是很喜欢你的。”

月言低声问：“您说的是真的吗？”见方兰生重重点点头，又问道：“您喜欢我哪里呢？”

“不是喜欢，是爱。”方兰生脸皮薄，说完这话简直要钻到床底下躲起来，“我爱你的天真烂漫。”他说出这话，又被自己感动了。这年头的感情都是肉欲上的，自己这样单纯地爱一个人，是多么高尚；有这么一个纯洁的女子等着自己来爱，又是多么幸运！

月言感动地要落泪：“竟然得到方公子的厚爱，月言这是哪来的福气呢？”

方兰生追问道：“那你爱我吗？”再伟大的人，也是希望爱可以得到回应的。

月言低头说道：“我爱您，从很早以前就……”

方兰生喜道：“你爱我哪呢？”

月言一怔，嫣然笑道：“和您爱我的理由一样。”

方兰生笑道：“傻姑娘。”他沾沾自喜，自己这种出淤泥而不染的乱世佳公子终于有了情人。他轻轻拥着月言，想吻上去又怕唐突佳人，欢喜得只知道傻笑。月言从没见过这样的傻公子，也忍不住淡淡一笑。

此后方兰生频频招月言出场，提出要将对方安置在这处小公馆里，却被月言婉拒了。

“兰生，你还没有娶亲，若是养着我只怕会惹家里的长辈生气。我们就这样做一对柏拉图的爱人不是也很好吗？两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮。”她用刚学会的动人情话表白心迹，羞得耳朵都红了。

方兰生简直要被她迷死了，打赏越来越大方，每次月言都勉为其难地收下，不忘用那双饱含爱意的美目嗔怪地扫他一眼。

虽然方兰生感觉不到，但局势确实越来越紧张。晋磊有天登门拜访，说道：“国民政府要迁都重庆了，我准备跟着一起去。上海只怕守不住了，你要不要和我一起。”

方兰生奇怪地问道：“你家里人也一起去吗？你家那些产业怎么办？”

晋磊说道：“我早就接受了国民政府的号召，把产业变卖捐去抗战了。家里人自然也都跟着一起去。”

方兰生只知道好友最近沉迷于恋爱，和那个被自己批评过的歌女走得很近，不知什么时候又热衷于政治了——他们的玩乐是从来不涉理想、不谈政治的。他想了想，说：“我从没离开过上海，在别的地方住不惯。再说，就算上海沦陷，我在租界也总该是安全的。没有你想的那么糟糕。”他没有说的是，自家父亲看局势不对，早已暗中向日本人伸出了橄榄枝，上海沦陷的话，权势只怕会更大。

“你那位爱人一起走吗？没了她的歌声，上海可要寂寞了。”方兰生为了打破这伤感的气氛，调侃道。

“她不走，”晋磊眼神一黯，“你放心，我们一定会把日本人赶出去的。”

方兰生像小时候一样撒娇道：“我们一定能再见面的。”

晋磊揉了揉他的头发，道：“这么多年了，我真放心不下你，你这么天真，哎。”他欲言又止，终于离去。

方兰生怅然若失，令人去找月言，当晚又是一番甜言蜜语，心情这才好转。

上海如晋磊所说，很快沦陷。伪政权上台，方老爷名列其首，厚着一张老脸为日本人做事。方兰生也并不惭愧，无论如何，能把日子过下去才是正事。他只知道，他的奢靡日子照样过着，甚至比之前还要风光。

越黑暗的环境，越需要歌舞升平来粉饰太平。

台上依旧是那曲《玫瑰啊玫瑰》，歌女依然是晋磊的爱人，方兰生趁着朋友不在，又对她的打扮进行了一番攻击。

一切都和过去一样。

边上的父亲正陪着日本高官说笑，忽然响起枪声。枪声如此地接近，以至于方兰生不能判断这到底是两声还是一声。他正含情脉脉地看着歌女怀念老友，却看到了她干脆利落地拔枪。头脑一下就钝了，可是声音却变得很尖。他听见自己在尖叫，但那尖叫又好像不是自己发出来的。以他的角度，当时是看不到身边的。但不知为什么，他在那瞬间分明看到父亲头上开了个血洞，那日本人也倒了下去。一切恍如电影慢镜头回放。

“中华民国万岁！”歌女悲鸣着把最后一颗子弹给了自己。

他似乎有点明白，晋磊为什么会和自己越行越远。

日本人很快扶持了新的汉奸上台，把歌女的尸体悬挂在舞厅门口示众。方兰生偷偷让人去把尸体解下来安葬，被人告密，给日本人抓去狠狠折磨了一阵。他母亲上下打点才把他救出来。他是个英俊而可爱的青年，但实在是没什么头脑，方家很快衰败，过去的繁华如同梦一场。

没有人再小心瞒着他，他也终于知道月言的风头早盖过了红玉。她是风月场的宠儿，难怪不愿被自己金屋所藏。

最后还是月言把他从街边捡回来，好好打扮一番。

“兰生，所以我说爱你的天真。”她嫣然笑道，“我们这行，哪有什么纯洁的人呢。你却爱我的单纯！”

“还好你有一副好皮相，贵太太们一定喜欢。”她心疼地抚上了方兰生的眉，“方老爷生意做那么大，又替日本人做事，一定也有不少仇家想和你亲近亲近，只怕我的风头都会被你抢去啊。”

她连说这种话时都是楚楚动人、微微红着脸的。

无邪

上海有户书香门第姓晋，这代有一儿一女，哥哥名磊，妹妹名襄铃。上流社会时兴洋文，晋家的小女儿也动了想学的心思。为了提高女儿的身价，也为了在社交圈更有面子，家人都十分赞同。

晋磊把这桩事向朋友方兰生说了，让他帮忙物色好的人选。方兰生笑着说道：“小妹想学洋文，何必舍近求远？鄙人总归是喝过几年洋墨水的。”

晋磊怀疑地打量了他几眼，碍于情面，勉强答应了。

方兰生西装笔挺，打扮得潇潇洒洒上门来了，襄铃穿了最时髦的鹅黄色蕾丝洋装，娉娉婷婷地站起来朝他一笑。两人不像上课，倒像是约会。

方兰生曾被家人被送去巴黎镀金，别的没学会，洋文倒是说得很溜，唬起女孩子来绰绰有余。不止是洋文，只要是纨绔子弟用得上的，他一律擅长。方兰生长得英俊，能喝出咖啡的好坏，懂得赏识各国的香水，社交场上风度翩翩，一举一动都是焦点。遗憾的是，他的审美情趣比较低级，襄铃多次听哥哥抱怨。

襄铃虽然是新时代的女子，但毕竟是个情窦初开的少女。晋磊在场陪着也就罢了，晋磊一走，她就再也没有抬起头过，只专心盯着方兰生的漆皮鞋。

方兰生起初是意气洋洋的，后来觉得颇为无趣，教得也不大认真，视线倒是老跟着进来端茶送点心的丫环转。襄铃长得并不算很美，但自有一种少女的娇憨可爱，这原本也是吸引他的，不过看多了也腻得很，不如丫环的野趣，更何况晋磊的妹妹，他是不能随意招惹的。

襄铃自小爱慕着方兰生，并自以为把这份心思藏得很好。方家家世比晋家还要显赫几分，如果她提出的话，家人应该是很愿意玉成这一桩婚事的。但方兰生那人很有些荒唐，花天酒地挥霍无度不说，还总是出入风月场所，好像最近还和跟一个叫红玉的欢场女子打得火热，成了城中的热谈。现在亲眼见到他不上台面的轻浮样，心事更是无法说出口。

教了几日，晋磊就找来一个叫韩云溪的大学生，客客气气、名正言顺地把损友送走了。

父亲初次见韩云溪，皱了皱眉，私下和晋磊说西席过于年轻，恐怕不妥。襄铃听说了之后暗笑他多心，这韩先生再英俊，也是无法搅乱她的心湖的，她心里早有了一个放不下的惹人厌的方兰生。那韩先生永远一身阴丹士林布的长袍，襄铃疑心他只有这一身衣服，又不好意思问，倒是晋磊细心，送了他几件自己没穿过的衣物。韩云溪不卑不亢地收下了，教得也更加用心。

方兰生说起洋文来桃花眼水雾雾的，令人看一眼就要脸红，总觉得有说不出的情色意味。韩云溪的口语则要生硬很多，带了些上海口音，但循循善诱，教授效果比方兰生要好很多，襄铃也渐渐能说上些交际用语。

韩云溪有次不经意说起未婚妻贺文君，两人指腹为婚，本是桩好姻缘，但她是个激进的革命党，决定将一生投入到为人民谋福祉的大业里去，不愿纠缠于男女情爱，亲自上门

来退了婚事，现下不知又在哪里奔波。

襄铃听了觉得新奇，想居然还有这样的女子，又想人各有志，自己所向往的幸福，在别人眼里竟那么不屑一顾。家国大事，离她是很遥远的，比不上一件时兴的衣服、一个时髦的发型，甚至比不上鲜花上的一滴露水。

韩云溪听了也并不嘲笑她妇道人家目光短浅。从小就被哥哥和方兰生捉弄，她难得遇到同龄男子的温柔对待，竟有了几分心动。

这天方兰生上门找晋磊，不料来得不巧，晋磊已经去了大都会舞厅。方兰生不好意思直接告辞，看到襄铃抱着猫咪坐在客厅里听唱片，就起了逗弄的心思，上前调笑几句。

襄铃打起精神，和他有一句没一句地闲聊着，心里却是雪狮子向火，酥软得要命。

“小铃儿的英文学得怎么样了？”方兰生问道。

襄铃微微一笑，抚弄着猫咪：“应该是有些进步吧。”

“哦？我倒要考考你。”方兰生挑起眉，“我说一个词，你来说它的第二个字母，让我看看你掌握得怎么样。”

先说了几个不痛不痒的词，襄铃大多答上来了，自觉在心上人面前有了点面子，答得也越来越快。

方兰生瞅了一眼西洋钟，觉得也坐够了时间，便说道：“husband。”襄铃回道：“u。”又说“wife。”回道“i。”

方兰生坏笑着重复了几遍，襄铃老老实实地回答，忽然回过神来，嗔怒地伸手去打他。

方兰生跳了起来，拿起礼帽扣在头上，哈哈笑着扬长而去。

襄铃这天在后院照料几株兰花，正碰上晋磊从后门溜进来。晋磊见了她，尴尬一笑。她往哥哥身后望去，果然跟着一个女子。那女子披一件浅绿色的长袍，只于宽大衣袖中露出涂了蔻丹的指尖。她想哥哥果然被方兰生带坏，竟把迷恋的歌女带回来了，忙低头继续手中的事。

当晚，养着的猫咪到处乱跑。这处别馆不大，也没几个佣人，襄铃不愿麻烦下人，便自己掌了灯到处找。

猫咪往晋磊的厢房方向去了，她一边学着猫咪叫，一边轻轻地往那边寻去。

“你把我当成什么人了。”她听到那歌女冰冷的声音，明知不是向着自己，还是吓得不敢动弹。

晋磊低声赔罪道：“文君你别恼，我也是中国人，怎么会不想把日本人赶出去呢。可是你一个弱女子留下来，又有什么益处。”

那歌女哼了一声，道：“这是我的事，不需要你来干涉。”停了一停，又说道：“我是自由的人，并不受你的束缚。”

窗上的剪影渐渐凑到一处，发出些令人面红耳赤的声音。她小心翼翼抱起乖乖窝在地上的猫咪，蹑手蹑脚地走远了。

第二天又撞见那歌女从晋磊房里走出。她把长袍搭在左手，右手拎着一只巨大的皮箱，身穿一件浅黄色的旗袍，长得雪肤花貌、明艳照人，却又说不出的冷清。她也瞅见襄铃，微微一颔首，在后门上了晋家的汽车。

晋磊并没有送她，而是在后院优雅地修剪花枝，但显见心情不佳，手下全无章法，浑身散发着不许人接近的气息。襄铃不敢上前阻止，只有眼睁睁看着自己心爱的一盆兰花被剪得花容失色。

后来晋家举家搬迁到了重庆，变卖资产全力支持抗日。晋磊进了政府做事，整日忙得不可开交。韩云溪加入了全国文艺界抗敌协会，平时在中学教书，业余为《新蜀报》撰稿，鼓舞后方民众。襄铃在父母安排下嫁给了韩云溪，两人之间已经没有什么物质上的差距了，他人品好、长得体面，婚后又十分温柔体贴，符合襄铃少女时期的一切幻想。襄铃有时想想自己当初对方兰生的迷恋，总觉得是黄粱一梦，远不可及。

这是寻常的一天，襄铃正抱着孩子逗弄，韩云溪在一旁翻开新印好的报纸，忽然“啊”了一声，僵在那里。

襄铃凑过去看，头条是国民政府的卧底刺杀上海头号汉奸的喜讯，上面那张模糊的小相，冷若冰霜、艳若桃李，可不就是那个歌女文君！

文君文君，原来正是韩云溪的那个未婚妻贺文君。

她不动声色地为韩云溪擦去泪水，体贴地什么也没问，只是把脑袋轻轻靠上了他的肩。

求仁得仁，文君得到了她一直追逐着的，自己又何尝不是如此？

不知为什么，和文君明明只见过几面，却总忘不了她冷冷清清又艳丽无比的样子，似乎对方身上有着对自己而言遥不可及的一些东西。千江有水千江月，女性的幸福，自古以来就有着不同的标准，女性的思想，彼此间也天差地别。但这都不是襄铃关注的，她的丈夫和孩子，才是她人生的主题。

晋磊贴身收着一块小小的玉。

“青玉司南佩，一魂一魄永相随。”有次醉酒后他抚摸着玉，这样喃喃念着。

襄铃俯身听了很久才明白，但又不怎么明白。

晋磊一直单身，襄铃知道他依旧放不下文君，也许是永远也放不下了。一个神秘而美貌的，而且不是全心全意爱着自己的女人，是很能让一个男人为之疯狂的。文君是真的爱着哥哥，还是仅仅为了引哥哥忠于国民政府，这也许永远是个谜了。

大时代里一个小人物的心思，是没有人在乎的。（完）

编辑部的故事

网博会一日游

■本刊非八卦记者 浮云

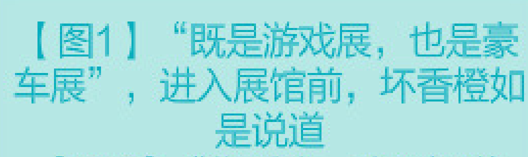
好几天之前，编辑部内就开始了“网博会门票争夺战”。某个被作为媒体代表邀请的家伙坐在一边悠闲地看着众小编为了门票争得你死我活。咱凭借着优良的身材（哼哼，咱体重可以压死你），帅气的外貌（眼镜代表着学问），可靠的摄影技术（咱可是经常出去拍东西的哦），最终顺利赢得一张门票。什么，你问同行的有谁？别急，先来瞅瞅咱拍的照片吧，与在下同行的家伙们的身份就隐藏在解说中哦。


1


2


3


4



【图1】“既是游戏展，也是豪车展”，进入展馆前，坏香橙如是说道

【图2】“你爱我，我是知道的”这首歌唱出了前半句，但后半句却鲜有人唱“但我爱不爱你，那就不一定了”

【图3】看到硬件便驻足观望的魔之左手童鞋（应左手童鞋的要求，特P掉脑袋……）

【图4】禹硕的长发红衣妹近看似乎还不错，就是眼线描得很重；但是放远看，腿型是每个玩家都不太能接受的啊！


5


6


7


8

【图5、6】麒麟游戏的妹子合影。咦？右下方的妹子是在嘟嘴么且让我们来仔细看看。看这眼镜，这表情，这手指，这玩偶……

【图7】梦天堂的这名ShowGirl我认为是全场最好看的妹子了

【图8】拍个照干嘛拿枪指着我……刚想上去搂着妹子合影的bluesky童鞋瞬时满脸黑线


9


10


11


12


13

【图9】四处游荡、张望妹子的坏香橙同学被百游展台上的妹子吸引，我还有他和妹子的亲密合影哦！（再次应坏香橙的要求，嗯，P成这样了……）

【图10】玩游戏要从娃娃抓起

【图11】我Hold不住了，能娶4个么？

【图12】新来的小美编同学表示，看到这个妹子时被萌翻，上去拉着她合照了N多张……PS：各位能猜到这个妹子Cos的是哪个角色么？

【图13】在一家韩国桌游展台前，一位头发花白的老奶奶上前询问。看来玩游戏并非是年轻人的专利啊

林晓在线

林晓：编辑是为他人做嫁衣的事业，辛酸苦辣，都只是为了托起作者的光焰万丈。然而，当有人来和你说，曾经什么样的文章影响了我，改变了我的一生，那时候，是编辑最大的幸福吧。来自无锡的这封读者来信，便给了我这初冬最幸福温暖的时刻。其实我也要说一声“谢谢”，谢谢亲爱的读者们，谢谢你们对我的信任和爱。

林晓姐姐:

你好，我叫唐苑清，是大软一名忠实读者。第一次跟你写信，为了给游戏剧场投稿，另外是跟你说声迟到了4年的谢谢。

从初中开始就开始读大软了，几乎每期必买，从最初会留下两毛硬币的6.8一本到后来稍薄的5元本。那会儿家里有了第一台电脑，每次拿到杂志，都会翻到游戏攻略的部分，当时真的很佩服那些家伙，“居然找到那么隐蔽的宝箱！”“原来Boss可以这样杀！”后来有了自己心中喜欢的游戏，又爱上了游戏剧场，那些美好的作品让我一遍遍重温着我喜爱游戏里面的喜怒哀乐，最喜欢的一个作品是关于仙境传说的《第12条军规》（记得那个作者很欢乐地把你称为“林哥”）。后来接触了网络，又爱上了大软关于网络现象的评论（那个栏目名字忘了，但是很清楚的记得那些文章上有大软评论员很犀利的黑白头像），文章中犀利的评论和中肯的观点，也让我通过网络中的种种学会思考的方法以及看问题的角度。

后来的某一天我决定放弃大软，那时我高考结束，发挥正常却因为志愿填报不当落了榜，现在看来确实是些细枝末节的小事，但或许越是细微的东西，越容易影响人吧。当时在上二本和去补习中徘徊，那时的纠结现在早已忘记，可是那会深深的绝望感和迷茫感，却一直隐在心底。没有什么宗教信仰的我，不知道当时该对着什么祈祷。于是随手乱翻着一本大软，然后在上面看到了林晓姐姐给一位读者的话：

“要是有什么决定不下的事，在一张纸上划出两格，一边写出做决定的好处，一边写出做决定的坏处，然后作出比较。”

于是我也那么做了，我做出了补习的决定，那一年放弃了游戏、大软以及很多东西，最后，我上了一所一本。虽然跟理想的大学有点差距，但是由于林晓姐姐的话，让我的选择没有一丝瑕疵，所以我也没有后悔。之后面临很多选择时，也会想起你的话。

嗯，请允许我诚挚的跟你说声“谢谢。”

上了大学，或许是补习养成的习惯，直到大三，一直很少碰游戏很少买杂志，也没有再买大软，后来因为要做有关宣传媒体方面的作业，跟同学借资料，他给了我几本大软。看到离别4年的杂志，感触之余也看出了大软的进步，特别是专栏评述的文章，仍旧是带着大软独特的视角和深入的观点，遗憾的是游戏部分我发现一个游戏也不认识了……太久没玩了。

怀念总是在给人带来愉快心情之后，又带来寂寞，总想给这份重逢增加点什么，于是，便想起了这个迟到的感谢，便有了随信寄来的一篇小说。

故事来自于高考落榜后那段苦闷时期的想法，当时想的很多东西很幼稚很偏激，思考了许多关于社会关于人生的东西，并作了记录，也思考了生与死，于是有了这个以《暗黑破坏神Ⅱ》为背景的小故事：讲述了一个青年巫师追逐永生和不朽的经历，为了躲避死亡追寻永恒，他和他的骑士仆人来到了地狱，在地狱遇到了天使以及邪神，当他面对天使邪神真正的“不朽”，以及跟仆人之间的羁绊时，他最后找到了人类如何得到永生的真正秘密。

稿子完成得很快，但过了一星期再看的时候，却感觉不是自己写的，当时突然明白了为什么很多大作家花了多年时间写好稿子最后却把手稿撕掉。改了很多东西，最后把稿子拿给做报纸编辑的老爸审查时，他说了句：“还行，不过都二十几岁上大学的人了，还做着十六七岁年轻人拯救世界的梦啊！”故事中有句关于魔法的比喻，我斟酌了很久写下了“魔法是得到梦想的枕头。”梦想和理想是有区别的，理想努力后会实现，而拿着剑拯救世界之类的梦想，只有枕头才能帮你实现吧？

或许林晓姐姐对于梦想，会有比我更深更成熟的体悟。

不过，除了文笔什么的，我的稿子还是很有可能中枪……因为，《暗黑破坏神Ⅱ》虽然很经典，却也是款爷爷级别的游戏了，不过这却是我从大软上认识的，唯一在我心中神坛里的游戏。但稿子若能得到林晓姐姐的批评斧正，也是很让人高兴的事。

突然又涌起了很多话，看来如果我当作家的话，一定是那种后记写得很长正文很短的坑读者的坏作家：）。

写信的时候北风已经在拍打着玻璃，很快又要到我喜欢的冬天了。

那么，祝林晓姐姐在接下来的日子里耳边每天都有温暖的问候，也祝大软越办越好！

唐苑清　2011年10月30日于无锡



活动时间： 2011年12月1日~31日

活动内容： 超时代魔幻战争网游巅峰巨作《兵王》，让我们感受视觉系画面，狂pk玩法的同时，全民穿越《兵王》魔幻战场一起来找茬！请读者朋友剪下A、B两张游戏图片，找到并标记图片中的5处不同之处，寄回到本杂志社参与抽奖。



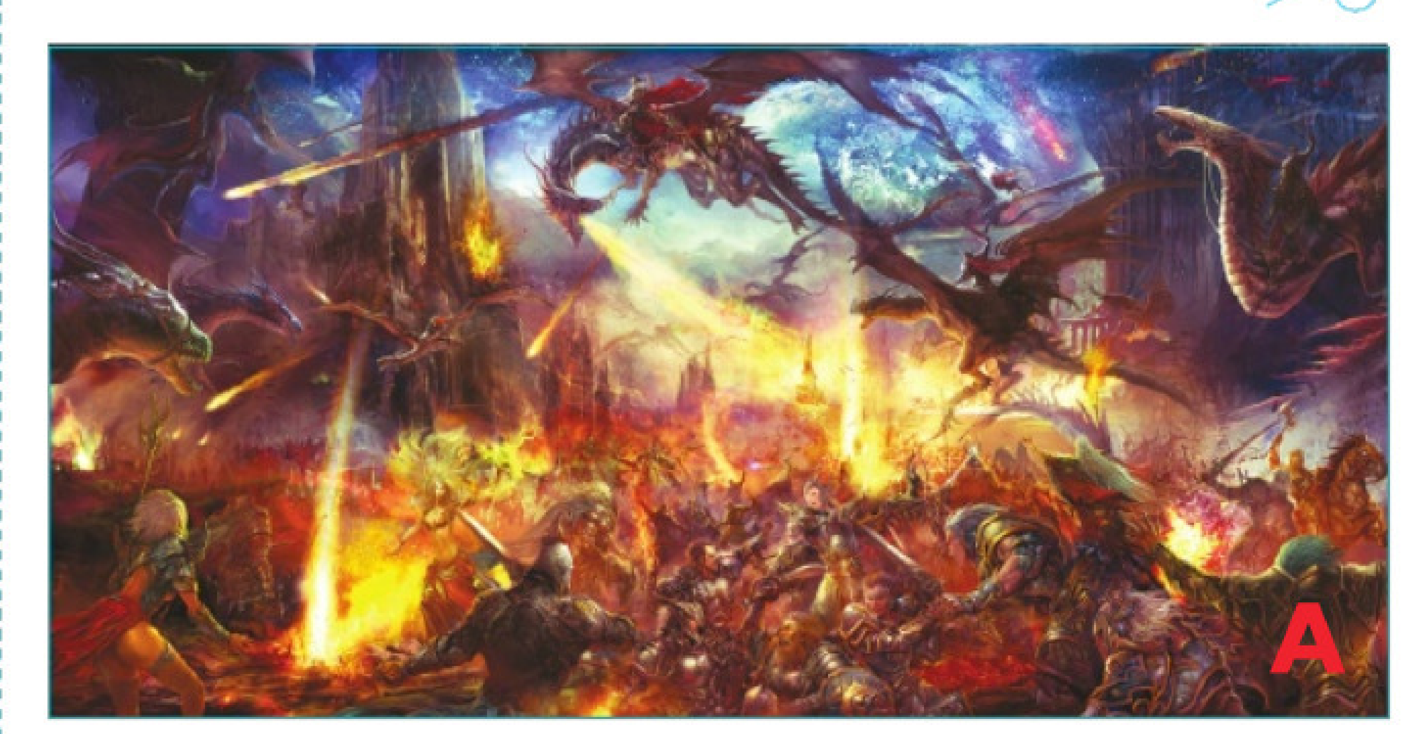
奖品及奖项为：

一等奖： 1名 奖品为《兵王》限量版军牌项链一个

二等奖： 5名 奖品为《兵王》幽魂死神铠一套

三等奖： 30名 奖品为《兵王》激战卡一张

所有参与活动的图片必须保存完整、标记清晰；邮件内必须写明名字、电话、地址、邮编，以便发奖。**邮寄地址：北京市100143信箱103分箱《大众软件》读编往来栏目收，邮编100143。**





快评

这期第39页的那篇有关局域网监控软件的文章写得简单了些。首先以ARP攻击的方式来控制局域网的软件很多，防御手段也很多，更主要的是非常容易被发觉。其次，以其他方式来控制局域网的软件还是有很多的，作者也没有提到。（网友 sand）

TGS电玩展看得不够爽，整个专题做得稍显沉闷了一点。另外，我最喜欢的“FFX”据说会制作HD复刻版的这消息似乎没看见哦。最后，不得不提一句，专题最后的妹子集锦照的背景图片非常邪恶，哈哈。（网友 寒秋）

bluesky：即将迎来新的一年，“大软”也即将迎来改版。这不，你对本期新上线的“特别策划”有什么意见和建议？如果你有好的选题等也欢迎告诉我们。

你手中的这本杂志，有什么看法和建议请告诉我，你可以到“大软地盘”http://www.popsoft.com.cn/bbs中发帖，也可以发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，还可以来信告诉我：北京市100143信箱103分箱读编往来栏目收，邮编：100143。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。



热门游戏排行榜

截止日期 2011年11月15日

单机榜



游戏名称	制作公司	上市日期
古剑奇谭	上海烛龙	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
仙剑奇侠传五	北京软星	2011



游戏名称	制作公司	上市日期
仙剑奇侠传四	上海软星	2007



游戏名称	仙剑奇侠传
制作公司	大宇
上市日期	1995



游戏名称	仙剑奇侠传三
制作公司	上海软星
上市日期	2003

6 票数 2321

游戏名称	孤岛危机2
制作公司	Crytek Studios
上市日期	2011



游戏名称	极品飞车14：热力追踪
制作公司	Criterion Games
上市日期	2010



游戏名称	魔兽争霸Ⅲ冰封王座
制作公司	Blizzard
上市日期	2011

9 票数 2018

游戏名称	愤怒的小鸟
制作公司	Rovio
上市日期	2011

10 票数 1876

游戏名称	植物大战僵尸
制作公司	PopCap Games
上市日期	2009

网游榜



游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期
魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005



游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期
剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009



游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期
穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008

4 票数 2378

游戏名称	地下城与勇士
制作公司	NEOPLE
运营公司	腾讯
上线日期	2008



游戏名称	大话西游Ⅱ
制作公司	网易
运营公司	网易
上线日期	2002



游戏名称	龙之谷
制作公司	Eyedentity Games
运营公司	盛大
上线日期	2010



游戏名称	天龙八部2
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
上线日期	2010



游戏名称	梦幻西游
制作公司	网易
运营公司	网易
上线日期	2003



游戏名称	永恒之塔
制作公司	NCsoft
运营公司	盛大
上线日期	2009

10 票数 1876

游戏名称	跑跑卡丁车
制作公司	Nexon
运营公司	世纪天成
上线日期	2006





游戏名称	FIFA 12
类型	体育
售价	12元



游戏名称	三界传说2
类型	角色扮演
售价	免费



游戏名称	疯狂坦克
类型	益智
售价	免费



游戏名称	街头霸王——阿尔法
类型	动作
售价	9元



游戏名称	双截龙Ⅱ
类型	动作
售价	8元



游戏名称	赛车总动员2
类型	冒险
售价	8元



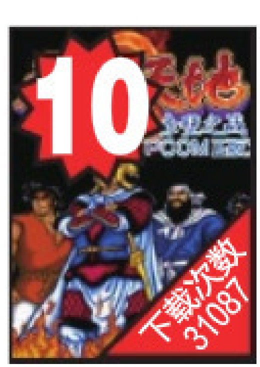
游戏名称	大炮飞人 撞！撞！撞！
类型	益智
售价	5元



游戏名称	奥特曼——宇宙英雄超银河传说
类型	动作
售价	8元

9 下载次数 31754

游戏名称	万能战车 合金弹头
类型	动作
售价	10元



游戏名称	吞食天地2——赤壁之战（CAPCOM正版）
类型	动作
售价	免费

九合三国 搜索

超轻松·3D国战巨制

百大公会强力推荐

轻消费·更公平·绿色免费

三國

WWW.9HSG.COM

999元VIP特权卡
官网火爆发放中

不删档 不限号 无需激活

12月霸氣内测

- **超炫技能** 招式华丽炫目
- **名将侍从** 超强PK帮手
- **多重视角** 2D/2.5D /3D 一键切换
- **八国同服** 开创全服征战
- **公会助手** 内置语音聊天
- **休闲互动** 种菜垂钓乐趣无限

[注册九合《三国》游戏账号 抽取50元话费
下载九合《三国》内测客户端 赢IPAD、IPHONE4
邀请好友一起玩《三国》 领取名将侍从礼包

查询更多奖品获得信息，请登录
WWW.9HSG.COM]

九合天下 九合游戏 9hgame.com



本期特惠价：￥7.00元

定价：￥10.00元



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN